3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL. 4









双重"SP"大冲击！

看《SP》送"SP"活动继续展开！



时间过得真快，在读者们的热心支持下，第4辑《掌机王 SP》也与大家见面了，而作为回馈读者们一直以来对"《掌机王》系列"的支持的"看《SP》得'SP'"幸运抽奖活动也继续展开，让我们奉献给您精彩内容的同时，也借此活动，使广大读者都能感受到《掌机王 SP》为您带来的感动。

参与方法：

只要在2004年9月25日前（以邮戳时间为准）剪下本辑"掌门人SP"栏目中154页左下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至"**兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社《掌机王》收，邮编730000**"，你将有机会获得我们送出的GBA SP。中奖名单将在下辑《掌机王SP》上公布，敬请关注！

听说《掌机王SP》第4辑已经发售了。

是啊！我就是怕用原来的造型去买会引起大骚动，所以打扮成这个样子。

为什么我也要弄成这个造型……





LIKY

◆最近投稿的读者是越来越多了，而因为版面关系有不少优秀的稿件我们不得不忍痛放到下一辑，看到这一局面我们当然高兴，希望大家都来支持《掌机王 SP》，积极投稿，稿件一经录用，稿费从优哦。

◆任天堂终于还是要参加今年的TGS了，这真是一个好消息。其实对于目前这个状况，任天堂放过TGS这个盛大的展会是不太明智的，年底的掌机大战即将打响，如果错过这么一个能好好展示NDS的机会，那就太不值得了。期待任天堂能在TGS上爆出猛料。



马修

★做完《掌机王SP》第3辑后，将用了近4年的手机换掉，马修忽然发现，自己有时确实很专一，但也很保守，不知现在的索爱 T628 又会用到哪年……

★因为喜爱“《马里奥》系列”，所以将《马里奥弹珠台》的攻略任务主动揽了过来，结果玩时才发现这款游戏很有趣但也实在是难，真正体会到了什么叫“爱并恨着、痛苦并快乐着”。

★下月《口袋妖怪 绿宝石》就发售了，马修攥着钱期盼时，不知怎么的就联想到那些爬来爬去的壁虎了……

铭风



●PS2版的《牧场物语》要发售了，没有NGC而造成的遗憾终于能够弥补了。《Oh！美妙人生》一定要玩！说起来最近汉化小组还放出了GBA《牧场物语女孩版》的汉化测试版，希望借着这个让《牧场物语》的FANS越来越多。

●《口袋棒球 1+2》顺调进行中，玩了GBA版才发现我在GBC版玩出的那些结局只是九牛一毛而已。

●收到一封叫我“召唤兽”的读者的来信，信中手绘的装饰十分可爱。这里除了感谢各位来信的读者外，还想说每封来信我们都是会看的。

读者们，不要吝惜您的意见与建议，来信请寄至：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社　《掌机王》收　　邮编：730000
或发Email 到pocket@ucg.com.cn
中国移动手机用户可以发短信DC+意见与建议到33557770



掌机王SP VOL.4 CONTENTS 目录





封面插图：陈杰

掌机情报站 6

月间汉化讯息台 8

前线狙击 11

特快专递 27

专题企划 36

小神游俱乐部 78

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环 影像VCD内容导视





索引

本辑赠品



赠

火腿太郎磁性书夹

让可爱的火腿太郎成为你的必备文具



赠

《最终幻想》个性人物贴纸



ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯 主持人：SOUL

■中文GBA游戏并没有终止开发！

近日在社会上流传关于“神游中止汉化GBA游戏”的谣言，读者纷纷来信表示质疑，本刊在第一时间致电神游公司，并询问了相关人士，现已证实纯属谣言。神游的回答终于真相大白：不仅软件，新的硬件进展情况也相当顺利，外界关于停止发布官方中文版游戏软件的谣传是不准确的！

神游方面表示，虽然目前市场上盗版现象极其严重，神游前期推出的两个游戏也没有幸免于难，但是这不能阻止神游推广正版中文GBA游戏的步伐，很快会有更多健康有趣的中文GBA游戏来回报大家对神游GBA的厚爱。在此本刊也希望所有的中国玩家能够热心支持神游的产品。

另据本刊上海消息灵通人士透露，8月底，RPG巨头史克威尔·艾尼克斯上海分社社长本多圭司先生一行在极为保密的情况下造访了神游科技，参观了神游科技在苏州的本部，并与神游科技董事长颜维群先生就双方合作事宜进行了愉快的探讨。据悉，双方探讨的内容主要集中在小神游SP发售时首发软件的内容，很有可能会将某著名超大作为小神游SP首发软件之一！



■全球范围GBA SP降价

也许是出于NDS即将推出的考虑，任天堂近日在全球范围内陆续宣布GBA SP降价，日本方面是从12500日元降到9800日元(以往GBA的标准价格)，降价幅度不算小；北美方面，GBA SP的价格从99.99美元降到了79.99美元。



众所周知，NDS虽然是一台“异质掌机”，但却可以在其上直接玩GBA的游戏，因此，NDS的发售，必将对GBA SP的销售产生一定影响。

任天堂在公布GBA SP降价的同时，也公布了GBA SP的销售成绩——自去年初发售以来，累计销量已经突破了2000万台！实在是惊人的成功啊！

■N-Gage出货量100万台达成

作为全球的头号手机制造商，诺基亚试图开拓新领域的努力——N-Gage一直没有太大起色，但其前卫的经营理念还是很引人注目的，凭借掌机与手机的结合，N-Gage具有很多独特的“可以随时随地玩的网络游戏”！

今年5月，诺基亚发售了新版N-Gage主机——N-Gage QD，虽然不像当初GBA推出GBA SP那样取得爆炸性成功，但N-Gage QD的成绩果然要比原型号好得多，诺基亚于日前正式公布：N-Gage总出货量100万台达成！之



前N-Gage原型号发售好几个月，也只有全球40万台的出货量，但N-Gage QD自5月发售只花了3个月时间，就达成了比过去N-Gage原型号所还要多出一半的成绩。

NDS第一批周边公布

虽然NDS还没有正式发售，但目前已有美国的周边商Intec宣布将推出数种NDS的周边产品了，不过目前只有周边产品的名单，(如下)还没有相应的图像公布。从这份名单可以看出，可以为NDS添加的周边要多于以往的主机。



Road Power Kit (7.99美元)：将NDS接到汽车电源的连接器。

Stylus Pen Set (8.99美元)：3支一套的触笔。

Power Max (8.99美元)：交流电源，让NDS可以连接家中的电源。

Safe Screens (4.99美元)：NDS萤幕保护贴套装。

Dock It (11.99美元)：座式充电器。

Game Buds earphones (7.99美元)：NDS用立体声耳机，具有静音键并可调音量。

Safe Case (11.99美元)：铝制携带用保护外壳。

Leather Hipster (14.99美元)：皮革携带用保护外壳。

Starter Kit (14.99美元)：耳机、保护贴与车充三种产品的套装。

GBA《幻星神》将于12月发售

KONAMI于近日宣布将把特摄电视剧《幻星神justirisers》改编为游戏，包括PS2版游戏及GBA版游戏。《幻星神justirisers》将于10月





起在日本播出系列第二部，而GBA版游戏将先于PS2版在12月就推出。(PS2版2005年内推出) GBA版将会是一款2D的横卷轴类的动作游戏，画面颇为华丽，不愧是KONAMI的制作水准。

GBA《合金弹头》发售日确定



SNK PLAYMORE于日前终于公布了《合金弹头Advance》日版的发售日——11月18日，不过其美版发售日还是早一个多月，为10月4日！

作为曾获得无数殊荣的"《合金弹头》系列"的新作，《合金弹头Advance》可以说很令人期待。虽然之前原SNK曾在NGPC掌机上制作过两款以《合金弹头》为名的游戏，但NGPC毕竟机能有限，不能体现"《合金弹头》系列"华丽的特色，而这次的GBA版新作不但将继承系列的华丽画风及流畅手感，还加入了系列作以来前所未有的卡片系统！GBA新作惟一有些遗憾的地方就是没有双人游戏模式。



年末美版GBA众大作发售日齐公布



每年10月及11月就是美版游戏发售的超黄金时期，诸多大作都在这时发售，以下就是任天堂于日前公开的GBA年末诸大作的发售时间。

10月19日：横行霸道Advance（Grand Theft Auto Advance，Rockstar）

10月19日：忍者神龟2（Teenage Mutant Ninja Turtles 2，Konami）

11月9日：洛克人纪念合集（Mega Man Anniversary Collection，Capcom）

11月16日：幽游戏白书：暗黑武道会 策略版（Yu Yu Hakusho：Tournament Tactics，Atari）

11月：脱狱潜龙（Dead to Rights，Destination）

11月：机动战士高达SEED：Battle Assault，（Gundam Seed：Battle Assault，Bandai）

11月：我流忍者（I-Ninja，Destination）

11月：波斯王子 真心战者（Prince of Persia Warrior Within，Ubisoft）

RARE推出GBA另类新作



虽然微软一再否认为NDS及GBA主机开发游戏，但旗下子制作公司RARE却已经发售了数款GBA游戏（交由THQ来发行），最近更公布了这款另类新作——《裤子先生》（It's Mr. Pants）。作为一款益智类游戏，《裤子先生》的游戏系统主要是基于《俄罗斯广块》进行革新的。本作仍是由THQ来发行，不过发售日还未定下。



关于《裤子先生》，其实有一段隐密的黑历史，早在RARE与任天堂脱离关系之前，RARE就曾在3年前的E3上展出一款名为《大金刚：椰子饼》（DK：Coconut Crackers）的游戏，但随后这款游戏还没有推出，RARE就与任天堂“分手”了，RARE被微软收购之后，任天堂方面也悄悄地把《大金刚：椰子饼》这款游戏从发售列表中除去。而一直关注RARE的人却会发现，其实RARE刚刚公布的《裤子先生》游戏系统与当年的《大金刚：椰子饼》几乎是完全相同的，也就是说这款《裤子先生》就是当年的《大金刚：椰子饼》的改版，因为RARE已经不再能够使用大金刚的形象，就将其中人物改成了“裤子先生”……



PSP全面探索掌机网络游戏

SCE目前开始公开招聘PSP网络工程师为PSP的无线局域网功能和上网功能开发应用软件，索尼这次招聘的职位需求有：无线局域网固件及设备驱动程序开发、PSP专用TCP/IP协议堆栈开发、PSP网络工具软件开发。TCP/IP堆栈是网络游戏和浏览网页的关键前提，简单的无线连接型游戏是无须使用TCP/IP协议的，因此可以断定PSP在硬件设计方面就已经具备了完备的网络游戏条件，根据设想，这款掌机将可以在具有“热点（无线网络终端）”的场所进行网络游戏，就好像笔记本电脑的无线上网一样。

除了硬件以及网络工程师外，索尼目前也在招聘PSP系统界面和开发工具等的软件工程师。索尼将会在今后不断完善PSP的游戏开发环境。



来自韩国的PSP机械人游戏

在索尼PSP公布之后，韩国的游戏商表现



出了前所未有的热情，目前加入PSP开发军容的游戏商中，韩国游戏商就占了不小的比例。而这款由韩国游戏商Zepetto近日公布的《火山机甲在线》(Volcanus Online)将是一款外表上看起来有些类似《装甲核心》的3D机械人动作游戏。

其实早在5月E3期间，《火山机甲在线》就已经随同其他PSP游戏一起进行了展示，其设定的确很像《装甲核心》，时间背景设定在未来，以机械人、动作为题材，而且同样可以有很大的自由度去组装属于自己的机械人。



《火山机甲在线》与《装甲核心》最大的不同在于"在线"这两个字，《火山机甲在线》将充分利用PSP的无线通信机能，对应最多8个人同时在线进行游戏！诸如对战、合战以及交换道具、装备等系统自然也不在话下。不过这些还只是局域网机能，Zepetto的野心还不止于此，他们计划加入更多的在线功能，比如网络排名系统，如果玩家能够在全球范围内争取排名，那吸引力就不是一点点了；还有更厉害的，就是他们计划通过网络，让玩家可以不时地下载到《火山机甲在线》的新地图、新装备等等追加要素。



▲真实的碎片效果、真实的物理引擎，《火山机甲在线》似乎已经具备了足以向《装甲核心》叫板的条件。

在即将举行的东京游戏展上，《火山机甲在线》也将参与展出，届时我们就可以看到这款作品的进一步细节了。

■耀西新作即将公布

耀西是任天堂旗下的明星角色之一，曾在数款《马里奥》游戏中亮点，其天真可爱的造型很受大家喜爱，不过以耀西为主角的游戏已经有相当长一段时间没有推出了。最近，终于有任天堂内部消息放出，一款名为《耀西之万有引力》的新作即将于近期公布，看来很快各玩家又可以玩到以耀西为主角的游戏了。



■SPIKE公布创意NDS游戏



作为SPIKE加入NDS开发阵容的第一款作品，SPIKE于近日正式公布了《实习医生天堂独太》。这是一款充分利用了NDS的双屏以及触摸屏机能的作品。本作的游戏类型被定为"医院冒险游戏"，主角天堂独太是一位实习医生，他将在医生中经历做医生的种种职责。比如先要诊断病人所患的病，然后对症下药，诊断过程中就有可能会利用到NDS的屏摸屏机能，比如听诊、触诊，而如果需要手术时，屏摸屏更是会大大派上用场。双屏的分工一般是：上屏显示病人的脸及相关的信息，下屏则显示所要诊断的病人的部位。目前《实习医生天堂独太》的发售日还有确定，不过其开发度已经达到了70%，因此大家很快就可以玩到本作的。





文 冰咖啡 编 马修

月间汉化讯息台



大家看到本辑的汉化讯息台时，想必已经开始了迎接新的学期和新的生活。8月的汉化作品也有很多，不过重头汉化消息当属《机战OG》的100%中文版的发布。闲话说到这里，接下来就请大家和冰咖啡一起来关注一下整个8月至9月初的汉化作品吧。

8月1日





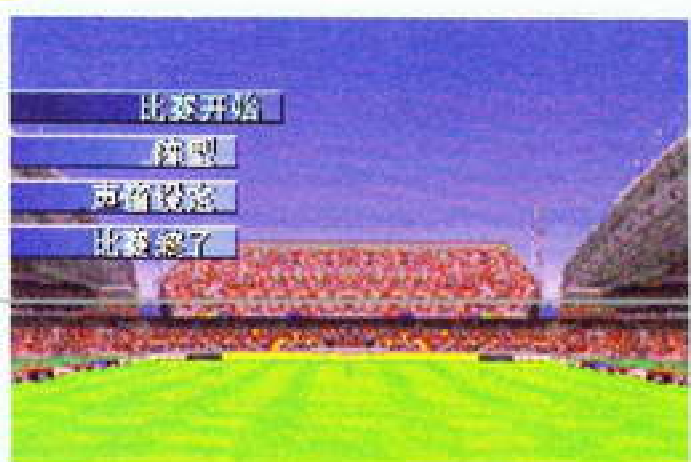
这一天，有多款汉化游戏被放出，除了上辑“月间汉化讯息台”中我们介绍过的《淘金者》和《我们的太阳》，还有一款由Guys汉化的迷你游戏合集《廉价2960系列1 桌面游戏大赛》也流传开来，《廉价2960系列1 桌面游戏大赛》是一部多款桌面小游戏的合集，除了包括麻将、花札、黑白棋等各种大家熟悉的桌面游戏，还有商店可以购买到棋盘背景、BGM甚至增加悔棋次数的道具，真是设计得体贴哦，当然，这一切一切在中文提示的游戏下是更加亲切的。





8月10日

Guys第二款汉化作品《胜利十一人》放出了，该作属于不完全版，在标题画面时还是花版，不过进入游戏就好了。





《胜利十一人》这个著名的足球游戏不用介绍了吧？虽然汉化得不完全，但对于大多数玩家来说，也比满屏的假名要强多了。

8月17日



8月对于机战迷，可以说是喜讯频传，不仅原创续作《机战OG2》公布，《机战OG》也在8月17日这天凌晨放出了100%的汉化版，GBA上《机战》无完整中文版的历史结束了……该汉化版是星组和机战原创世纪网站合力完成的，YJW、西XX、赤化地球等做了汉化的主要工作，SRX basana和ATX YJW进行了测试。不过游戏并没有将角色战斗台词汉化出来，而这是作者有意没有汉化的。既然这样，那我们就先对汉化者表示理解和感谢，之后便在这渐渐凉快下来的秋季，重新回归到火热的、全中文的机战原创世界中吧！

1/2	驾驶员能力		
拉托妮·速波达			
等级	27	经验值	13431
气力	105	NEXT	69
格斗 162	防御 135	精神点数	
射击 166	命中 233	88/ 88	
技量 159	回避 240+126		
PP点数	3	侦察 见切 热血	集中 突击
击坠数★	105		



8月19日



由千岛汉化组和叶子汉化组合力汉化的《幻想传说》4.0版本，终于赶在这个暑假结束前的8月19日发布了。在两组翻译的共同努力下，文本又完成了10%，目前的进度已经推进到90%。因为该作每10%的文本相当于51200字左右，所以翻译们是相当不容易的。另外片头的人物介绍改成了小组人员介绍，以某种审美观来说还是搞得挺漂亮的。目前汉化已经接近尾声，汉化组也由于经验积累的丰富，在汉化的同时还对以往内容中一些地方进行修正。而玩家估计也过不了多久，就能玩到完美汉化版的《幻想传说》了。





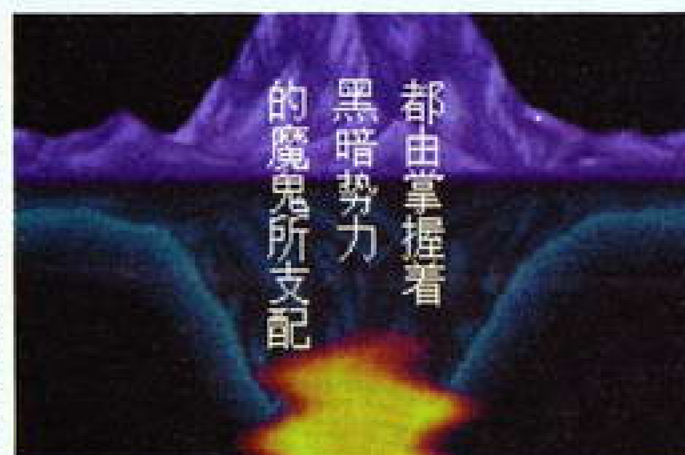
8月22日

《牧场物语 女孩版》的0.15汉化测试版补丁由CGP论坛注册会员middle333发布了，这款MM版的《牧场物语》确实深得MM喜欢，这个游戏的汉化工作得到了汉化界的前辈级人物的大力支持，而汉化者middle333也一直在努力，对已经汉化完内容作修正的同时，进度也不错。8月30日，0.6汉化补丁也放出了。各位如果喜欢这款《牧场物语 女孩版》的话，就先下载体验一下中文的MM牧场生活吧。



8月24日

zymgundam发布了《皇家骑士团》简体中文版v0.9，这款战略游戏虽然在以前也有过汉化版，但是繁体版，而此次中文版就是由原繁体中文版修改的，发布者对字库做了一些修改，并未对原文本中的错误进行修改。不管如何，对于广大玩家来说，简体中文还是更明了、更亲切一些。有兴趣的话，就不妨来体验一下简体中文版的该作。





8月25日



FHZ发布了自己的汉化作品《怪物召唤士》(本刊译为《魔兽使》)，这是款发售不久的游戏，



作者的汉化速度还是值得佩服的，更可贵的是，这是FHZ第一次汉化，注意，汉化者都是义务奉献，因此，即使游戏中出现不通顺的地方也希望大家多多包涵，支持汉化者们！

8月30日



波澜不惊的8月，在临近月末的30日终于有两部汉化作品在同一天发布了，除了前面说到的《牧场物语 女孩版》，amonwang也在这一天发布了《侏罗纪公园3》的中文版。在他的作者原话中，他坦诚地说"这个是用汉化探针汉化的，而文本是用翻译软件翻译的加上自已的猜测，所以翻译上的错误在所难免"，其实，大多数玩家还是很宽容的，毕竟大家都知道，汉化是费时费力且没有报酬的义务付出。另外，汉化者把游戏里的厂商制作名单也改成了中国奥运金牌得主名单了。

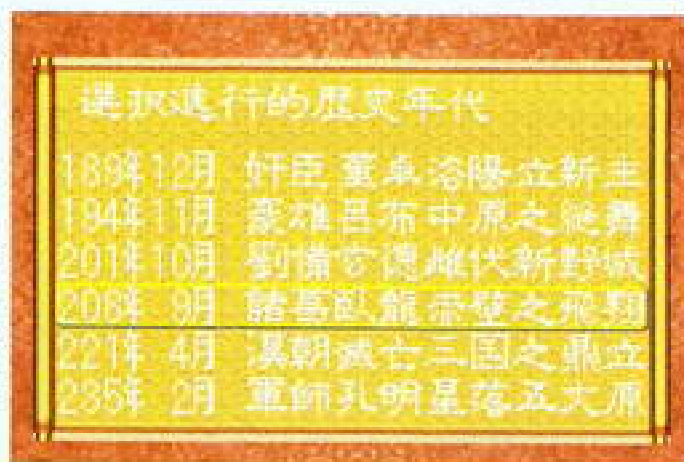




9月2日

amonwang又放出了菜单汉化版的《三国志》，这个汉化版就是在以前D商汉化版基础上汉化的，作者用日文字库汉化了菜单，日文字库里的汉字很少的，因此汉化难度可想而知，同样，希望大家不要太挑剔无私的汉化者哦。





这一天，又有另一个汉化版本的《牧场物语 女孩版》由redshadow发布了，这款汉化作品同样得到了阿一、yeyezai等汉化界名人的帮助。

月间特别汉化作品



8月最特别的汉化作品，当属《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》的中文版，即由D商汉化的《太空战士1+2·完美版》了，



D商因为有利益驱动，所以汉化效率很高，而且加密技术也很强，前次的《口袋妖怪 火红·叶绿》中文版至今未能破解出，估计这个《太空战士1+2·完美版》也差不多。玩过的人反响都还可以，但也有不少不满的声音，比如港台的翻译名称、有死机现象等，价格75元左右，该买不该买还是各位自己拿主意啦。



文 铭风

王国之心 记忆之链
KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES GBA
◆SQUARE ENIX◆A·RPG◆2004年11月11日发售◆日版
◆1人 ◆记忆要求未定◆容量未定◆价格未定
◆对应周边未定



主人公索拉使用卡片来进行战斗!


▼无心是游戏中最常见的敌人，图中主角使用了喇叭型无心卡片进行攻击。

GBA版《王国之心 记忆之链》作为Square—enix在全球销量过百万的作品《王国之心》的续作，而备受关注。本作在故事上承接了前作和《王国之心2》，有不少大家熟悉的角色登场。从《掌机王》第9辑到现在，陆陆续续地为大家介绍了不少情报了。相信大家对这么一款"卡片"游戏也有了一定的概念了。这次便继续为大家送出厂商所公布的新情报。



使用卡片将同伴召唤出来!

在战斗和冒险中能够得到各种各样的卡片。在这些卡片之中有许多描绘着同伴头像的卡片（之前已经为大家介绍了克劳得和高飞等同伴），在战斗中使用的话便能够呼唤同伴来对敌人进行强力的攻击。当然除了进行进攻的同伴外，还有进行回复的同伴存在。

狮子王的吼叫攻击


▲召唤出狮子王辛巴，它会用吼叫来进行全体攻击。

精灵贝尔能够进行回复


▲使用贝尔卡片，召唤出的精灵贝尔能够围绕在主角周围替主角进行回复。

小飞象的喷水攻击


▲使用小飞象卡片的话，它便会用鼻子喷水为主角进行掩护。



使用超强力的蓄力技来击倒强敌!

在战斗中使用 3 枚卡片组合攻击能够使出强力的蓄力技。其中有一部分为“《最终幻想》系列”中的技能名哦。





▲索拉将武器键刃中的能量一下子攻向敌人的技能。

◀《最终幻想》中的终结技，瞬间将敌人一刀两断。



在莫古利商店得到卡片



▲利用点数能够交换卡片和卡片包。

莫古利商店是由“《最终幻想》系列”的人气角色莫古利经营的神秘商店。只要玩家拥有足够的莫古利点数，就能够在这里用点数来交换卡片或卡片包。



▶在场景的一个角落找到了莫古利。

同伴的连续攻击





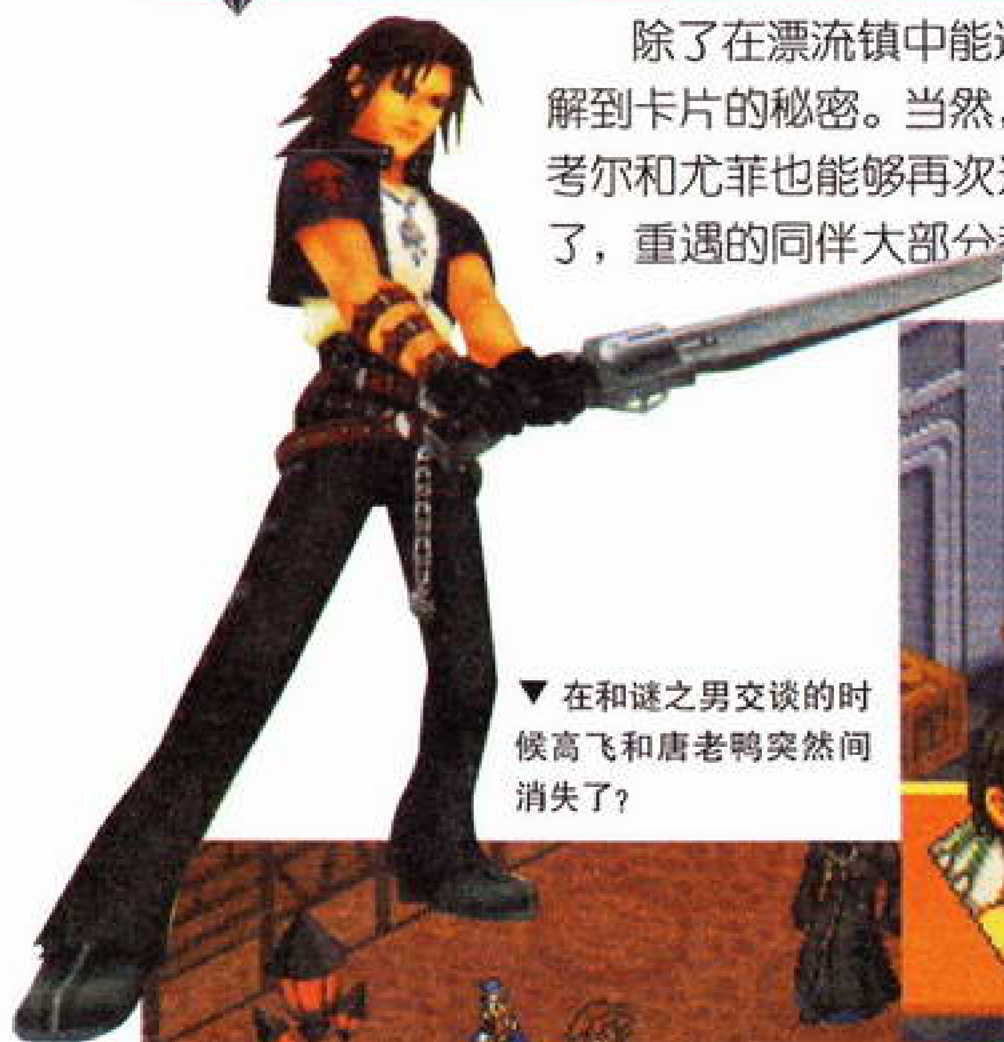
▲使用彼得·潘的卡片，出现后会对空中的敌人进行连续攻击。

◀本来认识主角的彼得·潘现在却把主角们当成了海盗。

迪斯尼和《最终幻想》的角色一起进行梦之表演！



漂流镇的相会



除了在漂流镇中能遇见高飞和唐老鸭外，还能从谜之男处了解到卡片的秘密。当然，《王国之心》中在此镇和主角相遇的斯考尔和尤菲也能够再次遇到。当然了，在之前的介绍中已经讲过了，重遇的同伴大部分都好像不认识主角了……



▼在和谜之男交谈的时候高飞和唐老鸭突然间消失了？





▶▲在前作中相遇的角色都会聚一堂。



无限大陆和霍克船长的战斗！

在无限大陆能够和彼得·潘再度相遇。但他却把主角们当成了海盗。故事的进行必须要和霍克船长进行战斗吗？



▲在这里遇到了迷路的温蒂。



▶见到了霍克船长，要战斗了吗？

文 沙罗

ファイアーエムブレム 聖魔の光石 前线狙击



本作的舞台是未知的神秘大陆玛基·维鲁大陆。在这里，栖息着许许多多奇形怪状的异形生物，人们将之称为"魔物"。这些本应在遥远的古代就已经灭亡的生物，如今却不知为何再度苏醒了过来。迄今为止，"《FE》"系列的绝大部分作品（《外传》除外）都是描述的人与人之间（或人与龙之间）的战斗，而在本作中，您还将见到人类与魔物之间壮烈的战争。

火焰之纹章 圣魔之光石 GBA
ファイアーエムブレム 聖魔の光石
◆Nintendo ◆S·RPG ◆预定 2004年10月7日 ◆日版
◆1～4人 ◆自带记忆功能 ◆容量未定 ◆4800日元
◆对应周边未定

宛如军队一般集结而成的魔物群体！

虽然在各地出现的魔物们总是毫无规律的袭击人们，但也有一些魔物会像正规的军队一般集结在一起。为何会存在这样的魔物，这至今都还是一个谜。



◀图中还能够看到许多手持长枪、长有翅膀的恶魔。这些生物是高级别的魔物吗？

体型巨大，一般出没于山岳地带，靠着带有剧毒的巨爪作为武器。



巨大的剧毒蜘蛛

锐利的爪子中含有剧毒

拥有极强正义感以及坚定信念的少女。她独自一人展开消灭魔物的旅行，其理由是？

从图中来看，拉切尔属于性格活泼、比较开放的那种女子，但从其打扮来看，似乎也是出自名门……



我要代替神来维护和平！

▼万万想不到一个看似柔弱的女子，竟然会说出惊天动地的言语。



玛丽卡
malica





▲说起来，女剑士无论在各代都很受玩家欢迎，每一作也总有那么一、两位女剑士（圣）登场。

娜塔莎
natasha



▲修女是《FE》每作都绝对不可缺少的回复系成员，其数量也绝对不止一、两个。

▼这些骷髅是否是那些遇到灾难而身亡的战士们呢？



▲在黑暗中生存的魔物、普通的武器对它们有效吗？

凶猛的魔兽！



外貌酷似狼形、全身长着刚毛的魔兽。它常常利用敏捷的动作来迷惑人类，同时给予致命一击。据说喜欢成群结队地出没。



▶地狱猎犬的武器是魔石的碎片。不知这种头一次在《FE》中登场的武器，会给我们带来多大的威胁。

转职系统

当我方的队员们满足了一定的条件后，就能够转职成为高级职业。在本作中，当可以升级时，有2种转职的职业兵种可供大家进行选择。具体内容如图所示。

重铠骑士 → 将军 / 重骑士





◀将军就相当于重铠骑士的加强版，防御力极高。而重骑士则能够骑马，移动力能够大大加强。

剑士 → 剑圣 / 杀手



剑圣与杀手较相似，都是擅长技术、速度和必杀一击的职业。如何转职要看玩家的喜好了。

战士 → 勇士 / 勇者



原本只能使用斧头的职业，转成勇士后能够使用弓箭，而转成勇者的话就能使用剑了。

好赌的佣兵剑士

Jhosua 约书亚

背面……看来我真的不走运啊……



▲在战斗开始之前，还靠丢硬币来占卜吉凶吗？

分支战线


艾瑞柯篇


伊弗列姆篇

被帝国军所雇佣，作为帝国的士兵出现在艾瑞柯等人的面前。不知什么原因，虽然一度是敌人，但是他最后还是加入了我军的队伍。非常喜欢赌博，不过做事比较认真。与前几作的剑士相比，约书亚的造型算是非常特别了。

忠心耿耿的圣骑士

Seth
塞思

以前我们曾翻译为“塞特”，为了避免不必要的混淆，现在则统一改成了英文发音的译名。正如以前我们所介绍过的，他是女主人公艾瑞柯的贴身护卫，被称为“真银之骑士”。

▼看得出，虽然塞思很可能是冷板凳队员，但戏份还是比较多的。





本作共有两位主人公，那么这就意味着，本作将与《外传》采用相同的游戏进行方式。当剧情进行到一定程度时出现分支，两位角色可能会共同作战，也可能会分开作战。无论用哪位角色，都能够体验到完全不同的故事。

共同战斗

分支



Tethys
特提斯

妖艳的舞女

▼单从对话来猜测，她可能属于“大姐型”的那种喜欢照顾别人，拥有高人气的角色。



穿着性感的舞女，非常擅长诱惑别人，其妖艳的舞蹈几乎能够令所有见过的男子着魔。不知她是为了何种理由加入我军的呢？

副地图

如之前我们所说的那样，地图上往往会出现一些新的地点，可以让玩家任意前往。在进入这些地点后就会发生战斗，玩家可以反复进入这些地方进行挑战。令我方的成员迅速成长起来。





文 LIKY

自制机器人GBA(暂名) GBA
カスタムロボGBA
◆Nintendo◆A·RPG ◆未定◆日版
◆1～2人 ◆自带记忆功能◆容量未定◆价格未定
◆对应GBA专用通信对战线 推荐玩家年龄：全年龄



任天堂知名的组装机器人游戏"《自制机器人》系列"即将有新作在GBA登场了，这也将是第二款在GBA上登场的系列作品，前作凭借优秀的系统和良好的手感赢得了不少玩家的好评(LIKY对那款作品就非常推崇哦)，这次的续作在系统上经过大幅进化后再次登场，一定能给玩家带来更多新鲜的感觉。

自制机器人GBA（暂名）

战斗依然火爆激烈

游戏的战斗方式与前作一样，玩家直接操作机器人与敌方进行一对一的战斗，玩家要灵活地操作自己的机器人躲避敌人的攻击，并抓住机会使用各种武器来打击敌人，由于战斗节奏非常快，而且双方可使用的武器相当丰富，导致战况异常激烈，经常是子弹、炸弹满天飞，敌我双方满屏幕游走攻击，这也正是游戏富有魅力的一点。



▲游戏又有新的战场加入了。



◀ 主武器配合副武器，游戏的战斗依然激烈。

全新的芯片进化系统

"《自制机器人》系列"的一个卖点就是能够自由组装机器人，玩家可根据自己的喜好给机器人装备不同的武器、零件，而这些武器零件在战斗中能够发挥不同的作用。本作在继承这个优点的基础上，又加入了全新的芯片进化系统，机器人在使用一种叫做"进化芯片"的零件后便可以进化到新的形态，此时无论是外形还是能力都会发生很大变化，这一系统的加入使游戏中的机体种类有了进一步提升。游戏中进化芯片的种类非常多，特性各不相同，使用不同的进化芯片机体能进化后的形态也不相同。下面介绍一个进化的例子。



▲第一阶段(N原型机)

▲原型机进化芯片

▲中间体进化芯片

3种原型机

原型机在游戏中又被称为"素体"，它们是古代宇宙人遗留下来的高科技产物，根据不同的特性分为3种，分别是"N原型机"、"S原型机"、"P原型机"。

N原型机

标准型的原型机，耐久速度等各项能力都比较平均，没有特别突出的能力。



▶这样的机体应该是最适合初学者上手操作的。



S原型机

小型轻量级的原型机，耐久值较低，但是速度方面的性能相当优秀。





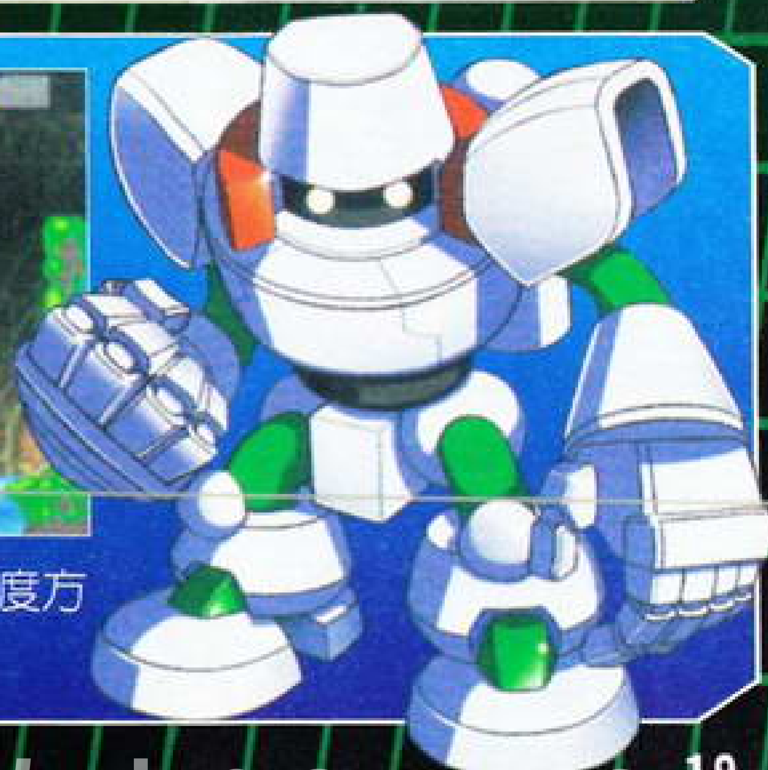
▶因为拥有速度方面的优势，在回避敌人的攻击时能比较轻松。



▶因为运动性不够高，所以最好近身撞击敌人。

P原型机

大型重量级的原型机，耐久值相当高，相对的，速度方面的性能就比较差。



文 阿修罗



超级机器人大战 原创世纪2 **GBA**

スーパーロボット大战 Original Generation2

◆Banpresto◆S·RPG◆预定 2004 年冬◆日版
◆1人 ◆卡带（容量未定）◆自带记忆功能◆价格未定
◆对应周边未定

故事背景 STORY

新西历187年。在连邦政府和反叛的“圣十字军”（简称“DC”）之间的“DC战争”，以及地球和外星人之间的“L5战役”结束半年之后……地球连邦政府依然没有能够将组织完全进行整编。在这危急之时，布莱恩·米得克利德宣布就任连邦政府大总统。在就任之后，布莱恩于连邦议会上公布了L5战役的情报，之后发表了“东京宣言”，正式向地球人宣布地球外智能生物的存在，还预示了这些智能生物将对地球人可能造成的威胁。布莱恩进一步呼吁地球圈的势力一致团结对外，发表了对连邦军进行组织改编以及强化军备的“神盾计划”以对抗外星人的势力。随着计划的实施，人型机动兵器的开发以及量产、地球圈防卫网的强化等工作得以顺利进行。但是，在总帅比安·索尔达克死后仍然负隅顽抗的DC残党、连邦政府以及连邦军内企图建立军事政权的强硬派们都使得神盾计划的背后笼罩了不安的阴影。而关键时候，一种叫作“恩斯特系列”的神秘物体也成群出现在地球圈内。地球的人们再度陷入了混乱的漩涡之中……



PTX-003C-SP1 古铁巨神

用白骑士的备用部件对古铁神进行强行改造后的机体。由于搭载了泰斯拉驱动器以及回转式弹仓，所以在突进力和火力上有了很大的提升。



PTX-007-03UN 纯白骑士

白骑士被谜之技术改造、强化后的样子。机体60%的部件都变成了以地球技术无法解析的物质。主要的武装是咆哮长枪。



SMSC弓天使

拉米娅搭乘的神秘机体，其结构、材质和动力源等都有众多难以分析之处。

ATX小队新机体介绍



龙虎王

从中国山东的遗迹蚩尤冢中发掘出来的超机人，擅长空中战和水中战，能使用法术。据说是古代人制造的半生物兵器，机师是楠叶。



虎龙王

从蚩尤冢里发掘出来的超机人。擅长地上战和接近战，对于各种武器是很在行。拥有自律神经回路，能够自主行动。

拉米娅·拉布莱斯

和响介接触以后成为了ATX小队的一员。总感觉她不愿与人接近，似乎在寻找什么东西一样。她究竟是什么人呢?



阿尔菲弥

驾驶着叫作パルゼイン·リヒカイト的机体与响介等人接触的神秘敌人。

SRX 小队新机体介绍







古林舞

古林彩的妹妹，在官方的记录上应该已经死亡了，L5 战役以后被发现。和隆盛等人在战役中接触的某人非常相似……

PTX-014-03 R-BLADE

作为 R-1 的简易量产型而制造的试作型 PT，由月球的马奥工业制造，因此得到了 PTX-014 的编号。3 台机体中作为原型机的一台，为接近战进行了特别调整。

RPT-010 量产型晓击霸 Mk-Ⅱ

以晓击霸 Mk-Ⅱ的数据被原型开发的量产机。按照神盾计划代替了量产型亡灵 Mk-Ⅱ成为了连邦军的主力

SCHOOL 新角色登场



PTX-015R 百舌

继承了古铁神的理念而开发的机体，将被称为“护套式外装甲（Jacket Armor）”的装甲排除后就能够进入高机动模式。



アラド「クラッシャー、セットアップ！」

▼▲可以看出来机体的动作和特写都很丰富。

阿拉德·巴兰加

出身于DC培养少年机师的特殊机构“SCHOOL”。在DC解散后依然接受着驾驶人型机动兵器的特殊训练，不过成绩并不出色。属于DC残党的他会和响介成为敌人吗？

アラド「ビクティム！」

▲百舌的设计的确很美。

アラド「つかまえたぜっ！」



塞奥拉·修拜图娅

出身于“SCHOOL”，与阿拉德是搭档。与过去的同伴拉图妮的相会让她的命运开始变得混乱了……

▼不知道 GBA 上能不能看到“约束之摇”……

PTX-016R 隼

继承了白骑士的理念而开发的机体。其运动性在现存的PT中都是属于最高级别的。

ゼオラ「シュートッ！」

ゼオラ「オクスタン・ライフル、ダブルモード！」

超级守护英雄	GBA
アドバンス ガーディアンヒーローズ	
◆TREASURE ◆ACT ◆2004年9月14日发售◆日版	
◆1～4人 ◆自带记忆功能◆64M◆5040日元（含税）	
◆对应GBA专用通信对战线　推荐玩家年龄：全年龄	

前线狙击

文 铭风



利用技术来和各种角色战斗 爽快到极点的2D动作游戏！

《超级守护英雄》这款游戏我们在《掌机王SP》第二辑中已经向大家介绍过了。本游戏最大的特点便是“利用简单的操作便能使出丰富多彩的技能和魔法”。其并不深奥的系统和易上手性绝对是各位2D动作游戏爱好者的首选。本作的美版即将在9月14号发售，我们这次除了在《口袋光环》中为大家播放一些影像外，这里还为大家介绍一些新公布的要素。



▲“反击”这个技能能够弹回各种攻击。

活跃在前作的英雄陆续复活！

在故事模式中能够遇见在“土星版”的前作中作为主角登场的角色们。然而在本作中他们却是作为阻挡主角去路的敌人而登场。将他们从邪恶的咒缚中解放出来，并继承他们的英雄魂魄是主角当仁不让的义务。



◀游戏的开头画面中会出现前作的最终决战场面。



▶因为各种信念而聚集在一起的6人，竟然被分裂成了2派……

在对战模式中使用



▶使用自己喜欢的角色进行对战吧。

“土星版”的《守护英雄》

和GBA版在系统上有很大差别的前作。作为一款格斗动作游戏，区别于其他同类游戏的最大特色便是最多支持6人对战这个设置，是深受玩家喜爱的格斗名作，在1996年由世嘉制作发售。



▲将2D游戏简略化，并具有“线性战斗”的特性。

传说的英雄可被玩家所使用

之前介绍过在游戏中能够使用除主角以外的角色，这次就告诉大家英雄的使用方法。



◀英雄能够使用强力的技能！使用他们进行游戏别有一番特色。



▶在故事模式中击倒敌人能够得到水晶，付出一定量的水晶后便能够使用这些英雄了。



银次郎

武道、拳法的高手

为了寻求古代流传的拥有意志的剑“村征”而开始旅行的忍者。精通武道和拳法，擅长使用分身进行扰乱攻击。



◀在日光的照射下，孤独的忍者银次郎华丽地降落了。



▶除了使用各种分身外，还使出了雷属性贯通魔法来攻击主角。



▲从咒缚中解放出来的，拥有崇高灵魂的银次郎，为了考验主角的力量而给予主角试练。

将其击倒之后……



变身为究极模式
再度复活！再战！



哈恩·桑威尔

使用豪快剑技

被王国骑士团放逐的孤独战士。他拥有非常高的攻击力，一击就能给敌人造成非常大的伤害。



▶角色登场多为此种特写场面。



▲对方使出的攻击非常强力，好好利用反击才能夺取胜利。



哈恩和银次郎的2对一的必死决战

▲将他击倒便解除了咒缚，之后他与银次郎联手和主角再战。



▶再次将其击倒，得到了他的魂魄。

文 LIKY

DRAGON BALL

ドラゴンボール



龙珠 大冒险 GBA

ドラゴンボール アドバンス アドベンチャー

◆Banpresto ◆ACT ◆预定 2004年11月◆日版

◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆5040日元

◆对应周边未定

龙珠 大冒险

最近的《龙珠》游戏可真是不少，在《龙珠Z：布欧的愤怒》发售在即之际，又一款新的《龙珠》游戏公布了，这就是Banpresto公司即将在11月份发售的《龙珠 大冒险》。大家可要注意了哦，本作游戏名中的"龙珠"两字后面可没有带上"Z"，知道代表什么意义吗？这表示该作将会以《龙珠》第一部的剧情来展开，游戏将会展现悟空小时候的冒险故事，从他如何出生一直到他如何打败短笛大魔王。当年看过漫画的玩家们，这次再在游戏中回味一下当初看漫画时的欢笑吧。

元祖《龙珠》游戏登场！讲述小悟空的奇妙历险！

爽快的动作游戏

从以下游戏画面不难看出，游戏是标准的横版卷轴动作游戏（感觉与GBA版的《火影忍者》的风格有点类似）。游戏主角当然就是我们熟悉的小悟空了，小悟空的动作可是相当丰富的哦，从普通的拳脚到如意棒攻击，花样十足，而且打击敌人时还会出现连击数的计数，爽快度也有保证，另外随着剧情的发展，小悟空还能不断学会新的必杀技，比如那招威力巨大的龟派气功就是在遇到龟仙人爷爷后学会的。



▲小悟空最厉害的必杀技——龟派气功。



▲利用如意棒来痛击敌人。



▲还能利用如意棒来登上高处。

天下第一武道会

游戏也会收录"天下第一武道会"这一著名剧情哦，熟悉原作的玩家应该还记得，每三年举行一次的"天下第一武道会"是汇集世界各地英雄的格斗家盛会，小悟空第一次参加天下第一武道会时一路过关斩将，但在最后决赛中败在了伪装身分的师父龟仙人手中。在游戏中这一剧情也完美再现出来了哦。



天下一武道会 会场

▲这就是天下第一武道大会的会场。

令人怀念的场景和敌人

玩家将操作小悟空展开寻找七颗龙珠的冒险故事，经历巧遇布尔玛、单挑乐平、大战黑绸军等等情节，我们先来看看下面这些画面，看大家能否认得出这是原作中哪些情节。

与山贼的战斗

小悟空为了把大海龟送回大海，必须穿过山道，于是遇到了山贼……



▲小悟空遇到的第一个对手。

与乐平的对决

扛着火箭筒的这个家伙是谁呢？没错，就是乐平，大家还记得他的“狼牙风风拳”吧，不知道此时的小悟空会不会用“石头剪刀布拳”。



▲两人是不打不相识。

炒饭大人的机器人

炒饭大人的巨大机器人一度让小悟空陷入困境，初次交手时小悟空对他们毫无办法，连手上的龙珠也被他们抢走，不过在游戏中，小悟空肯定有办法对付他们。



▲喷火攻击，跟原作一样哦，小悟空的衣服不会又被烧光吧。（笑）



▲踩在筋斗云上的战斗。



▲黑参谋的巨大机体，该怎么对付它呢？

黑绸军的总部

为了夺回被抢走的龙珠，小悟空闯进了黑绸军的总部，在这里他遇到了各种险恶的陷阱以及强大的BOSS。



▲被巨大的铁球追逐。



▲只会玩障眼法的忍者出现了。



▲龟仙人马上就要去伪装身分了吧。



▲与天津饭的激烈对决即将开始。

文 邪魔天使

THE LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE



指环王 第三纪 GBA

The Lord of the Rings: The Third Age

◆EA Games/Griptonite Games ◆S·RPG ◆2 预定 2004 年 11 月 2 日◆美版
◆1 人 ◆自带记忆功能 ◆容量未定 ◆29.99 美元
◆对应周边未定

前线狙击

虽然电影已经公映了大半年，但游戏的脚步却没有停止，《指环王》电影的周边还是层出不穷地涌现着，而《指环王 第三纪》就是其中的一员。与PS2版的《指环王 第三纪》不同，GBA版的显然带有更多的战略要素。如果说PS2版的看上去像《最终幻想X》的话，那么GBA版的很多玩家看了之后都会大呼"真像《火焰之纹章》"吧。

流程

在游戏中，玩家并不是一直都只能扮演"正义的味方"，也可以加入魔君索隆一方成为毁灭世界的坏蛋，因此游戏的自由度是很高的，如果大家觉得扮正义太老土的话，换换口味也不错哦。看着亚拉冈等人为了索隆而战，这种感觉一定是非常有趣吧。



◀ 游戏开始还有一段精彩的CG！

战斗

▲每回合开始时会显示出各部分能够行动的人数。

游戏的战斗采用的是回合制，这在以前就说过，但《指环王 第三纪》的回合制在细节上却与一些S·RPG的回合制有一些变化。玩家在游戏过程中会看到战场上被两条精灵文分成了三个部分（如果猜得没错的话，这条精灵文应该就是One Ring上的那一段精灵文），每一回合开始前都会显示出该回合每一部分所能行动的单位的个数，这样一来排兵布阵就显得很重要了。

另外，在对战势力的双方都会有一个领军式的人物，在行动时画面的左下方就能确认该领军人物是谁，比如正义一方是精灵王埃尔隆德、罗汗公主埃尔温、树人树胡等，而魔君索隆一方则是巧言、沙茹曼、戒灵王等人。估计每一个剧情人物就相当于主将，主将如果战败的话那么手下的士兵也会撤退，但这只是猜测，到底会怎样也只有游戏发售之后才知道了。









文 铭风

伝説のスタフィー3

特快专递

传说斯塔菲 3
传说のスタフィー3
GBA

◆Nintendo ◆ACT ◆2004年8月5日◆日版
◆1～2人 ◆自带记忆功能◆128M ◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线

基本操作

基本技巧

方向键	控制角色移动
A键	跳跃，在水中为加速移动
B键	旋转攻击，按住后可加速跑动
下键	下蹲，跑动中按下可划过窄道
上键	进门，与人员对话
空中+A键	空中滑翔，在第一关可学会
START键	主菜单

独有技巧

游戏中除了一开始角色就拥有的基本技巧外，随着故事的进行还能学到许多技巧。而可使用的两位角色能够学会的技能是不同的。



二段跳：跳越一次后再按跳，可上到高处。

极速冲击：在水中B键，可打碎石块，穿过急流。随着流程的进行会提升等级。

流星攻击：进行二段跳后按下＋攻击，下落距离长的话可撞碎巨石。后期还要利用此技能撞击空中的敌人来反弹上高处。





匍匐前进：按住下后进行移动便是匍匐前进，利用这个特性能够穿过一些距离很长的窄道。

弹墙跳：当人物在跳跃中碰到墙壁的时候按跳便可，许多场景都要求玩家熟练运用这个技能。



购物



在过关后按L便可来到鲨鱼店铺进行购物。通关前大多为各种衣服，每件衣服都要用一定数量的星星来交换（星星在攻关过程中可吃到）。通关后还会出现多种音乐来供玩家购买。

换装



在游戏的进程中，每完成一个事件，相应的人物都会给你一个装饰品（连瓦里奥的胡子都有）。在过关后按SELECT便可进入换装界面。里面可用得到的装饰品和买到的衣服来装饰游戏中的两位主角（按SELECT切换人物）。

小游戏



在过关后按R便可进入贝壳之家，这里可进行小游戏。还可察看玩家的游戏完成情况。

咕噜咕噜蹦床：操纵星星来和其他人碰撞并将其撞下去，掉下次数最少的人获胜。

章鱼捕捉：操纵章鱼来抢夺中间章鱼抛出的物品，最后得到物品最多的人获胜。

美人鱼接球：控制美人鱼来顶球（左右选择顶给的对象），失败次数最少的人获胜。

天界舞蹈大赛：跟着斯塔蓓跳舞，要根据旁边罐子出现的记号来快速按键。

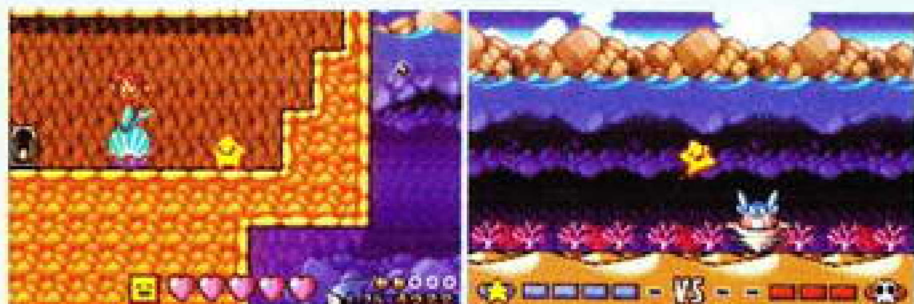
各关要点解说

第一关 龙虾的洞穴

1.从寄居蟹那学到了回转攻击，可打碎石块。

2.获得滑翔能力后，可进入上方门内。

3．后期要用斯塔蓓控制灯光持续照射BOSS10秒。



▲贝壳中的美人鱼会替主角回复HP。　▲BOSS需要用旋转攻击从上方攻击它的头部。

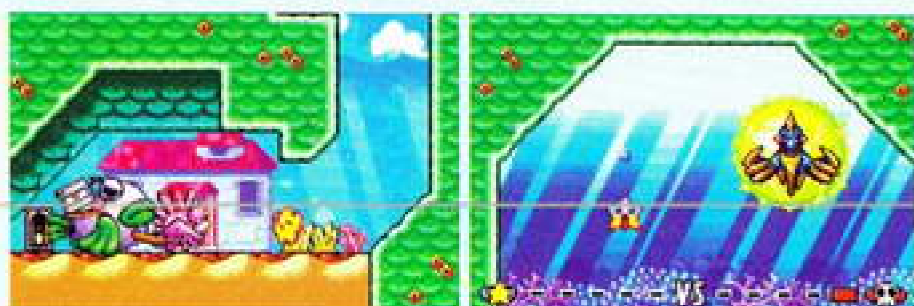
第二关 珊瑚海岸

1.敲响所有的珊瑚钟便能使珊瑚裂开，从而得到道具。

2.利用弹跳器捅破气球便可继续剧情。

3.救出小贝壳后要按照顺序击打珊瑚才能开启大门。

4.后期要推动石头来迫使BOSS进入门内。



▲路途中要收集完物品才能通过这里。　▲BOSS施放雷球攻击你后它的雷电护罩消失，此时攻击可费他HP。

第三关 雾之街

1.利用旋转攻击可驱散迷雾，扩大视野。

2.攻击你的刀叉是前进必备的垫脚石。

3.破碎的岩石不可直接踩上，要用滑翔降落在上面。

4.要推动保龄球让挡路的鱼退下。



▲用炸弹弄开了困住斯塔菲的桌椅。　▲小丑从上方落下后用旋转攻击它便可。幽灵婆婆出现后利用刀做垫脚石上去将她打掉。

第四关 冰原

1.这里要用极速冲击来穿过水流。

2.推动雪团可撞开障碍物。

3.穿上羊布偶后可恐吓敌人成为落脚石。

4.学会极速冲击后可穿过急流，同时也可从水下冲上空中。

5.将草莓打碎撒上冰雹，然后乘上冰雹可被抛到上方。

6.后期要撞击被冰冻的精灵让其进入火炉。



▲4—2关中要到处交换物品，某处要将所有羊的毛打落。　▲BOSS战中要将它身边的冰块撞成同色消去，然后攻击它的本体。

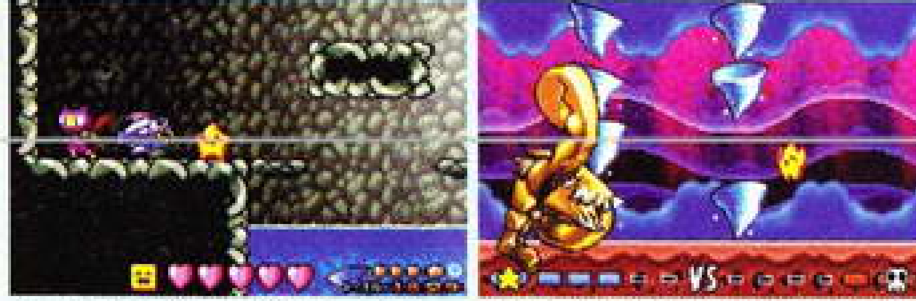
第五关 丛林

1.针刺鱼攻击无效，要从树上打下肉来引开它。

2.碰到忍者猫时要先下水来将鱼运到它的落脚点。

3.在下方顶笼子可罩住狮子，当然也可用肉来引开。

4.后期要在门内快速攻击5个敌人，趁它们排成一行时用极速冲击便可。



▲从忍者猫处可学到二段跳。　▲当BOSS冲过来的时候撞它下巴便可，之后要躲避龙卷风攻击。

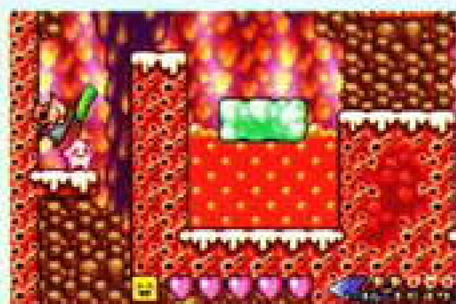
第六关 波波火山

1.这里要借助喷泉来上到高处，不过有时也要躲避喷泉，不被其顶到上方。

2.有些地方需要推动石块踮脚才能跳到高处，主角站在岩石的边缘可使其滚动。

3.从上方旋转攻击铃铛的话可切换所操纵的人员。

4.这里还会遇到忍者猫，要找到它隐藏的地点并攻击他。



▲到达忍者猫躲藏地点的附近，她会探出脑袋。



▲BOSS 的弱点在腹部，每攻击一次它会变换攻击方式。

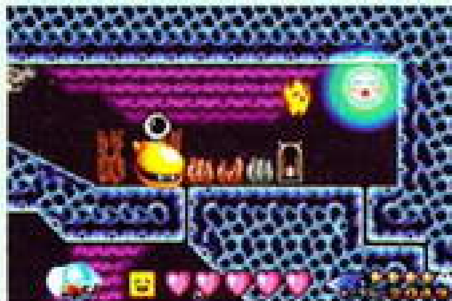
第七关 加布海港

1.在黑暗的海中要撞击沉睡的敌人，他们会照亮海域。

2.驾驶潜水艇时按 A 可照亮海域。

3.要利用3级的极速冲击撞坏暗色的墙壁。

4.10-4中要不断切换人物让斯塔菲和大贝壳汇合。



▲场景变量后才能看清道路。



▲攻击中间的旋转机关，让重物砸掉BOSS身上的刺。之后就是攻击时间了。

第八关 海底遗迹

1.让瓦里奥身上着火后从下方顶他，让他顺利进门。

2.在水中击打泡泡帮助他进入最下方的门。

3.用木桶压住叉型开关可开启大门。

4.在水中向上时还要推动变成泡泡的瓦里奥来到最上方。



▲竟然能够遇到了来寻宝的瓦里奥。



▲用斯塔菲的流星攻击 2 次便能够对 BOSS 造成伤害。

第九关 空之海

1.要发动极速冲击在空中的水池中穿梭。

2.站在履带机上顺着箭头的方向奔跑可使其上升。

3.要绕着空中的眼球转才能消灭它，全灭后大门才会开启。

4.带箭头的云彩，每踩一次便改变它的移动方向。



▲这里要利用极速冲击穿梭在水池中。



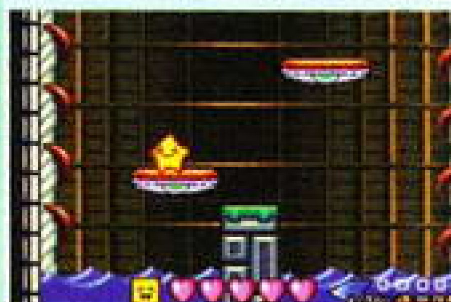
▲绕着 BOSS 旋转让它头晕后便可攻击。最后它发射全屏光线需要躲进大贝壳里。

第十关 古城

1.主角被4个眼球缠着时，当音乐节奏紧张时要快速躲进墙壁。

2.斯塔菩要匍匐前进才能躲避幽灵的纠缠。

3.某关需要斯塔菲随着光圈的移动而移动。



▲压在一边的平台上会使另一边的平台上升。



▲击打BOSS的面部，每打三次他会损失一格血。

通关之后

在通关后可继续进行游戏，冒险的关卡可由玩家来自由选择（选择画面中按左右可选择要游戏的小关卡）。每个大关卡都多出了一个小关，通过后可收集到红宝石。在关卡进行的过程中按 SELECT 可交换所使用的角色。



▲新增了音乐鉴赏模式和怪物收集模式。



最终 BOSS：在通关后再次进入10-4 关，战胜最终BOSS 后便可迎战幕后的黑手。第一形态只要跳上它的手来攻击头部便可。第2形态要先用极速冲击干掉它下方的火焰喷射器，然后用流星攻击击打它的头部。当收集了所有的红宝石再干掉最终 BOSS 便能迎来真正的结局。

文 马修



特快专递

SD高达FORCE

SD 高达 FORCE
SD ガンダムフォース
GBA
◆Bandai ◆ACT ◆2004年8月2日◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能◆64M ◆4800日元
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄

以可爱的Q版高达机器人为卖点的动画片《SD高达 FORCE》不出意外地获得了成功，而相关的游戏作品多机种出击自然也是情理之中，在吊足了FANS的胃口后，8月5日，《SD高达 FORCE》GBA版终于发售了，和以前登陆在各个机种的"《SD高达》系列"ACT一样，游戏的角色无论敌我都还是那么可爱，而打斗感也还是那么激烈，并且在动作和搞笑方面做得更成熟了。

剧情简介





新托比亚是一座被大海和绿色环绕的未来都市，随着机器人技术的发展，在这个城市中机器人和人类共同生存，过着和平安静的生活。但是和平总会被打乱，当黑暗阿克西斯入侵后，新托比亚将的平静被完全破坏了，这个时候，我们英勇的战斗部队高达FORCE结成了，与强大的黑暗阿克西斯展开了不屈的战斗！

系统简介

进入游戏，一群傻头傻脑的扎古"ZAKU、ZAKU"地叫着从飞船上跳下（摔下），一番巡视后，便挺着枪站成排"进村"一般地侵略去了，而我们的主角随后也很酷地登场，接着便是热闹、激烈、搞笑、乱七八糟的大混战……开始这场大战前，我们先熟悉一下游戏的系统。

角色即时切换系统



▲按键切换后，身披烈火的角色冲出冲入画面时都有攻击判定。

虽然游戏一开始有选人画面，但实际上在游戏中，三名主角是可以随时切换的，这样游戏中便可灵活运用到每个角色的能力了。不过每切换一次角色，就会耗费一格超必杀槽，因此，游戏中即时更换角色的前提条件必须要保证已经有一格超必杀蓄满（该超必杀槽闪光）。切换时，可以按L或R来决定切换谁上场，游戏画面的左下、右下分别有L键和R键对应的切换角色头像，看好再换哦，不然会白白浪费一格超必杀槽的。

升级系统



▲快按，不然会降级的……

本作虽为横版ACT，但同样有升级的设定，屏幕右上方的槽即为经验值槽，攻击敌人时经验值也会增长，连击时经验值增长得更快，当涨至经验槽满时角色便升级了，升级后角色的各方面能力都有增加，玩起来也容易得多。当角色牺牲掉一条命后，经验值槽会迅速减少，这时要根据提示赶快按键了，不然会因为经验值的大幅减少导致等级下降。

连击系统和超必杀系统

和普通的横版ACT一样，角色的招式都是连按攻击键一顿乒乒乓乓地乱打最后把敌人打倒打飞。本作中在这个基础上导入了连击的概念，因为每个人的连击方式都不同，所以详细些的我们就放在下边的角色介绍里说。高连击数不仅使加分更多，也会使超必杀槽、经验值槽涨得更快，同样，高连击也更容易将敌人一口气杀死，避免其被打倒后再反扑回来找麻烦。



▲等级越高，连击数越多。



▲超必杀发动的最后，突现的黑洞会吸进全部被秒杀的敌人（BOSS除外）。

前面多次提及超必杀槽，那不用说游戏中肯定有超必杀的设定了。超必杀槽就在HP槽的下面，共有5格，当5格全部蓄满后，按A+B就可以发动超杀了，超必杀可以具有将一般敌人秒杀掉的恐怖力量；即使面对强大的BOSS，也会给对手造成不小的伤害。

击飞系统

当敌人被主角们一顿连打打倒后，会有一定的几率被击飞，被击飞的敌人不仅能对其他敌人造成伤害，还会破坏其击飞中所撞到的所有箱子。一般来说，特殊攻击后的击飞的几率比只普通攻击的几率要高，将敌人打死时击飞的几率也远大于普通的打倒，而且击飞的几率和角色也有很大关系。



▲连按↑+B后被击飞的敌人会满屏飞，很有破坏力哦。

共享系统

横版ACT中，这种在战斗时随时切换登场角色的游戏并不多见。游戏中角色切换后，不外乎两种情况，一种是每个角色都有自己的HP，因此当战斗中角色HP出现危机后，切换新的满HP角色登场后几乎可以起到扭转战局的作用；另一种就是全部角色共用HP，这样换新角色上场只能起到发挥新特征的能力。本作属于后者，而且本作中由于加入了超必杀、升级等设定，使得游戏中的三名主角不仅共享HP，还有共同的经验值、共同的等级和共同的超必杀槽，可谓是“一损俱损，一荣俱荣”。

宝物简介

笑脸	加分。
饭团	补HP。
红色光球	提升等级。
蓝色光球	奖励一条命。
盾牌	短时间内无敌。

游戏中的宝物种类并不多，但数量不少，不仅版面中有很多宝物可拿，利用击飞敌人来打碎箱子后，也会有意想不到的惊喜呢。左表为各个宝物的作用简要说明，以使新玩家能迅速上手融入到这场快乐的战斗中去。

角色简介



▲按住下就可以防御敌人的攻击，死挡派重出江湖……

游戏中的三名主角就是刚才故事简介中说的高达FORCE部队的队员，分别为队长高达、骑士ZERO和爆裂丸，右表就是他们的基本出招，列出供大家参考：

B	一般攻击
A	跳
↓	用盾牌防御
超杀槽全满后 A+B	发动超必杀

以上招式是三名主角共通的，但相同的出招方法却会根据每名角色的出招特点而有差异，致使每个角色的战术理念也不尽相同，以下，我们就来分别介绍一下每个主角。

队长高达



队长高达是新托比亚最强的战斗机器人，一看眼熟的高达头就知道他会很强大了。攻击方式以格斗技为主，特殊技为↑+B，最后一击会使出升龙拳那样的强力必杀将敌人打到空中并可继续追打；另一特殊技为↓+B，是用光枪射击，这样的远距离攻击技巧在一定程度上弥补了格斗系招式的攻击范围小的缺点，而且可以在打倒或击飞敌人时用光枪来追加攻击。队长高达的攻击力强，速度快并具有二段跳。连击后将敌人击飞的几率相当高，使用他作战会非常轻松地得到藏在版面里箱子中的宝物。升级后的队长高达，攻击力破坏力都会大幅度提高。总体上来说，队长高达是一部很全面的机体，但因为其战术以格斗为主需要与敌人非常贴近，因此受伤的几率要相对高些。



爆热丸



爆裂丸来自于被侵略的“天宫”，是用双刀作武器的武者机器人，特殊攻击为连按↑+B，这样攻击的最后一招会将敌人砍至浮空，同时爆裂丸也会小跳起来继续追击。挥舞着双刀的爆热丸的招式华丽强劲，连击数非常高，在近战中可谓优势占尽，用他战斗会有相当爽快的感觉。随着等级的提升，其连击数、攻击力、攻击距离等都有提升，可以说是一名越战越强、越用越爽快的角色。但爆裂丸没有远距离攻击的招式，再加上击飞的概率较低，因此一旦被持枪投雷的敌人包围，极有可能陷入进退不能的尴尬。



骑士ZERO



来自于被黑暗阿克西斯侵略的骑士高达世界拉库罗雅，如果不是出现在本作中，这部仗剑持盾、披着斗篷的机体确实难以让人联想到“高达”这个字眼。骑士 ZERO 与其他两部机体完全不同，他能自由地在天空中飞翔，使用他的话可以避免不少跳来跳去的麻烦；其攻击方式也以远距离的魔法攻击为主，但近战能力很差。

骑士 ZERO 的远距离攻击招式非常丰富，普通按 B 也能发出剑气攻击到远方的敌人。而特殊攻击都是靠按 B 键蓄力来实现的，当蓄力未满时，会发出双倍于普通剑气攻击力的加强剑气。蓄满力后放开或放开同时按→（文中出招皆以角色面向右方为准），骑士 ZERO 会向前方挥出数把幻光剑，1～4 级挥出的是 3 把顺序飞出的幻光剑，5～8 级挥出的是并排飞出的 3 把幻光剑，达到最高 9 级时，会挥出 5 把幻光剑，攻击范围和威力都大幅度提升。蓄满力后按↓同时放开 B，骑士 ZERO 会向斜下挥出一个能量巨大的轮盘，这个轮盘不仅可以连续攻击地上的敌人，还能弹到空中歼灭一些空中敌人，随着等级的提升，轮盘的直径和连击数、攻击范围等也都增加，当升到9级时，轮盘已经和骑士ZERO差不多大了，这个招式是对付地面敌人的最合适选择。如果蓄满力后按↑同时放开B，骑士 ZERO 就会挥出旋风波，敌人一旦中了旋风波就会被旋风卷住，被旋风卷死的敌人的被击飞率几乎达到 99%，等级越高，旋风面积也越大，而杀伤力、击飞率等也都会有所提升。





面对满地杂兵，高高在上往下挥能量轮盘的骑士ZERO有着王者般的霸气；面对空中敌人和站在高处物体上的敌人，幻光剑也有不小的杀伤力；在BOSS战中追求稳妥的话，具有飞行能力和丰富远距离攻击招式的骑士ZERO更要比其他两部高达安全得多，因为大部分BOSS都是陆战系机体，对空中招式少且有死角。不过骑士ZERO的机体反应速度有些慢，近战能力还非常差，面对突然袭击，玩家往往会感到力不从心；而在高低不等的复杂地形中，陷入敌群的骑士ZERO更难发挥作用。

以上便是对各个主角的介绍及分析，可以看出，每个角色都有其自身的优点缺点，没有绝对的强者和弱者，活用每个角色的特点和能力，才是闯关破敌的关键。

敌人简介



游戏中登场的敌人很丰富，不少都是大家熟悉的扎古、大魔等机体的可爱化，在游戏前期，普通敌人都是普通扎古，防御能力一般，主角一个超杀便可将整屏的可怜扎古全部解决掉。到了第三大关，新的防御力更高的敌人出现，不过此时主角的能力也已随等级提升了，但发动超必杀后，有一些敌人不会被秒杀。

攻击方式上，敌人有近战、枪战、投雷、突袭、导弹等多种方式，近战的就是以普通扎古为主，初期这种近战敌人只会走来走去或原地乱砍，基本不会对主角造成威胁；但到了中后期，这些家伙就都是站成一排跳着地砍过来，如果主角原地不动攻击，就极易遭致他们来自头上的攻击。枪战的敌人比较讨厌，因为他们有时会放冷枪，只有你中枪才会发现躲在角落里的他们，而且即使发现，如果硬冲上去也会受到不小的伤害；到了后期这些家伙更可恨，竟然可以朝斜上斜下开枪了。投雷的敌人往往是站在高处向主角疯狂扔炸弹，炸弹的杀伤力大且密集，若一怒之下硬冲上去肯定会后悔，他们的手雷可以向下扔到各个角落，但他们所站平台的下方是死脚，因此躲到他们脚下是惟一的求生之道，不用担心如何脱身，因为他们扔一会炸弹就会累得不能动弹，此时再冲上去一雪脚下之辱吧！至于突袭敌兵，就是那些突然出现在空中迎面飞来的扎古了，他们一般在版面敌人全灭后或混战中突然窜过来冲撞主角，如果主角此时正在跳跃或浮空，那么受伤是必然的，但这些突袭的空中敌人防御力也很差，主角的普通一击便可将其除掉；中后期还会出现一种特殊的敌人，他们也飞在空中，在版边发射可以追踪的导弹，虽然打法阴险，但普通一击也可令其归西。



敌兵们虽然个体看都挺弱，但他们都是大批出现的，尤其是一些多种攻击方式种配合的版面更是让人头疼，因此就近杀敌蓄满超杀槽然后放超杀是面对群敌的最佳战术；但到了后期，敌人都只是一批一批出现，想像前期关卡中释放超杀便解决整个版面的敌人是完全不可能的，那时只有尽量小心了。



说到敌人自然不能不说BOSS，游戏中的BOSS除了一些原创机体，还有不少为高达FANS非常熟悉的机体，如R-加加、红肩大魔、老虎等。这些BOSS在游戏中都是非常强的，不仅有威力很大的一般攻击，还会发动难以躲过、威力更加恐怖的超必杀！找到他们攻击方式的破绽甚至找出其行动规律，就是克敌制胜的关键。最后说一下，打败BOSS后的过关动画里，BOSS拿杂兵出气的动画非常搞笑。



咸蛋超人警备队 怪兽来袭 **GBA**

ウルトラ警备队 モンスターアタック

◆RocketCompany◆S・RPG ◆2004年8月5日◆日版

◆1人 ◆自带记忆功能◆64M◆4800日元

◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄



咸蛋超人警备队 怪兽来袭



▲这样的战场画面是不是会让你想起《机战》?

◆关于本游戏

日本特摄片中的超级英雄奥特曼在国内通常被我们称作"咸蛋超人"，这恐怕就是因为他那类似咸蛋的头盔了，"咸蛋超人"这个名称真的非常形象贴切啊！(笑)说到以奥特曼为题材的游戏，数量已经相当多了，而这款GBA版新作，我们完全可以将它看作是一款仿造《机战》而衍生出来的作品，从游戏中战斗时的所有选项以及战机的升级改造、物品强化等等设定，都让我们看到《机战》的影子，甚至连最近才在"《机战》系列"中加入的战斗画面开启与关闭选项也都可以在本作中看见。本作的主角就是大家熟悉的奥特曼以及活跃在各个时期以保护地球为己任的地球警备队，在剧情方面可以说很好地将不同时期不同版本的"《奥特曼》系列"作了一个很好回顾。在游戏中出现的"ウルトラマン奥特曼"、ウルトラセブン奥特曼"、ウルトラマンゾセック奥特曼"对于我们不少玩家而言一定不会觉得陌生，而能够亲手操作着各位地球警备队的队员和神勇无敌的奥特曼，为了保卫我们美丽的地球而英勇地同前来侵略的外星怪兽们展开战斗，相信大家肯定都和我一样内心澎湃起来了吧。



▲奥特曼奥的招牌技"十字光线"发射!

◆战场菜单解说

行动终了	结束己方这一回合的战斗
呼びかけ	请求奥特曼采取行动 1.指定攻击某个敌人 2.指定守护某个建筑 3.指定去某个地点 4.中止
己方战力	查看自己部队的战斗实力和成员资料
作战目的	查看己方关于此战的作战目的
图签	查看目前为止收集到的关于怪兽、武器、警备队成员的资料和照片
システム	关于游戏的一些细微设定 ダリッド表示：大地图上格子的开启与关闭 战斗デモ：战斗画面的开启与关闭 メッセージ速度：游戏对话的速度

◆三个维护正义的组织

以保护美丽的地球为己任，在地球频繁遭遇宇宙人袭击的过程中，为抵御外星势力的侵略而成立并异常活跃的三个维护正义的组织。

▶奥特曼警备队：为对抗抵御来自外星势力的侵略而成立的组织。



◀科学特搜队：以调查发生在地球周围的奇异事件为主的组织。

▶MAT小队：为维护世界和平、以打倒危害世界安宁的怪兽以及宇宙人等为己任的组织。



◆本作需要注意的几点

1. 关于奥特曼的出现时机

很遗憾在本作中并不能靠玩家自己手动操纵奥特曼，奥特曼的一切行动都是由电脑自己默认执行的(当然也可以下达请求指令请求奥特曼采取特定行动)。奥特曼通常会出现在各个关卡的中后期，当怪物对城市居民的安全造成了危险的时候或是当警备队的成员遭遇危险时奥特曼就会出现，出现后的奥特曼会战斗到直至自己的EN全部消耗完为止。由于奥特曼兄弟天生皮就非常厚(比一般的怪兽HP足足多上1倍)，所以完全可以让奥特曼兄弟在前面当肉盾，再让警备队员埋伏在后面打伏击。



▲一脚将怪兽踢飞。

2. 爱破坏的奥特曼

按理说奥特曼是救人于生死之际危难之间的救世主真英雄，其实不然。为什么这么说呢？请听我慢慢道来。一般所有的怪兽的目标都是有人居住的高层居民楼，所以它们的出现位置通常都在居民楼的附近。而奥特曼出现后不会管这一点的，它只要发现怪兽会立即挑最近的道一路狂奔至怪兽身边。当身材魁梧的奥特曼兄弟跑到怪兽身边的时候通常后面已经有一排居民楼沦陷了，在和怪兽的战斗结束的时候通常周围一圈已内已经化为平地了，最最最可恶的是到了最后过关总结计算好评率和金钱的时候不仅怪兽破坏的建筑得算在我们的头上，就连被奥特曼兄弟踩烂的建筑也得算在我们的头上，55555……所以游戏一开始就应该把怪兽引至人烟稀少的荒蛮之地。





▲游戏中还会经常出现影片中的画面。

3. 注意攻击方向

与《机战》不同的是游戏加入了方向的概念，战机待机时要选择方向，而方向的不同能很大程度影响到攻击或防御，此游戏中对于进攻和防守的方向要求特别严格，如果是敌人绕到我方的背后进攻即使只是相隔着一个格子的距离我方也只有防守的份而没有反击的能力，当然对敌人也一样，另外，背后攻击造成的伤害也要比正面大得多，所以善于利用地形合理安排阵形才是成功取胜的关键。另外游戏后期的怪物一般都有其致命的弱点和攻击特点，比如有正面攻击无效的怪兽或是远程攻击无效的宇宙人等等，需要按照当时的提示和当时的特定情况制定特殊的合理战术才能将其打倒。



▲待机的时候要选择合适的方向。







文 导かれし者 编 LIKY

凤凰涅槃的渴望

——十大我最希望在GBA上复刻的游戏

GBA至今已经诞生三年有余，在它上面出现的游戏也有千余款，但在这琳琅满目的作品中原创的实在是屈指可数，“复刻”成了最强的“主旋律”。在老任“《马里奥A》系列”的带领之下，各大厂商纷纷把自家压了十多年箱底的老游戏拿到GBA上回锅翻炒，今年上半年更是出现了复刻风的究极形态——《FC MINI》，不做任何地改动，直接FC模拟器＋FC ROM了事……难怪GBA被有的人戏称为“炒冷饭专用”主机。

“复刻”这一奇特的现象其实并不是GBA所独有的，其他主机如SFC、PS上也曾经出现过，只不过是近来在GBA上表现得过于显著，才引起了玩家的诸多非议。谈到“复刻”，就不能不提到与其颇有几分类似的另一个概念：“移植”，两者相似又不完全等同，但都可归入REMAKE这个大概念。一般认为，“移植”是指同一游戏在机能相同或者近似的另一机种上“重新制作”，由于机能差不多，所以移植后较原版变化不大，不同版本游戏的品质基本相同；“复刻”一般是指游戏从机能较差的低级机种向机能较高的高级机种上迁移，进行“重新制作”，由于新机种的强大功能给了制作者更大空间，所以这一REMAKE过程即可以“原汁原味”地不做修改（即移植），也可以对原作大动手术，完全重新制作。

▲最忠实原作的复刻作品——《FC MINI》。

凡事都有两面性，论到“复刻”的功过是非，也同样不能一概而论。如果制作者复刻时诚意不足，不思进取，那就会偷懒，原封不动地拿老作品“糊弄”玩家（即“移植”），这方面最好的例子就是《FC MINI》和《MOTHER1+2》，完全照搬FC、SFC时的画面，老任太不厚道了。而如果制作者认认真真地做复刻，旧瓶装新酒，在旧有的基础上进行强化、添加新的要素，就能让玩家在再度欣赏昔日的经典的同时获得额外的享受，像《口袋妖怪 红·绿》的复刻版《火红·叶绿》就获得了玩家的一致好评。



▲复刻版《火红·叶绿》就获得了玩家的一致好评。

现在GB、FC、SFC时期的很多经典名作都已经移师到了GBA上，例如“《马里奥A》系列”、《重装机兵2》、“《超级大金刚》系列”、《新约圣剑传说》、《光明力量》等等，然而过去的十多年里还有大量的经典游戏被埋没在了历史的黄沙里，笔者不才，在此开列出本人心中十大最希望被复刻的作品，“期待每个梦想都能慢慢地实现”，企盼在不远的将来能够看到它们真的能够降临GBA。

第10位 前线任务

机种：SFC	类型：S·RPG
发售：1995年	厂商：SQUARE

期待度：★★★★★★★★☆☆

可能性：★★★★★☆☆☆☆☆



本作是SQUARE为数不多的SLG作品之一。与史氏大部分幻想题材相反，本作的背景设定十分现实，讲述了一段错综复杂的“历史”。故事发生在21世纪末期，世界格局发生了重大变化，形成了多个新的国家集团：USN、OCU、PMO、ZERFTRA等。由于哈夫曼岛——太平洋上的一个只有百年历史的小岛——的重要战略意义，OCU与USN之间爆发了两次哈夫曼纷争，游戏讲述的是第二次哈夫曼纷争。

游戏的角色设定由“《最终幻想》系列”的御用插画家天野喜孝

担任，以其独特的飘逸画风描绘出性格鲜明的人物，为残酷的战争添加了一丝浪漫、梦幻的气息。再加上SQUARE历来的优良传统：细致的人物刻画、忧伤完美的剧情、深刻的主题以及独具匠心的系统，使得它当年立刻成为了名作。

游戏属于战棋类S·RPG，但不是在普通的平面地图上战斗，而采用的是有高低差的3D地图，类似《皇家骑士团2》。但未来的常规战争自然不能像中世纪的《皇家骑士团2》那样直接肉搏，角色们都乘坐机甲，这一点上又有点像《SRW》。不过《SRW》中都是些动不动就可以毁灭地球甚至宇宙的"怪物"级机器人，机师也都是些经常叫喊着"拯救世界"台词的热血英雄；而《前线任务》中的机甲只是一种普普通通的作战武器，确切地说应该是步行战车，机师们也是同我们一样有着七情六欲的普通人，这种贴近现实的设定让玩家更加容易接受，也更容易对他们的遭遇产生共鸣。玩家一定要仔细体会剧情，其散发着悲伤气氛的结局令人久久难以忘怀。

在S·RPG传统的排兵布阵、运筹决胜的玩点外，《前线任务》最吸引人的就是它独特的机甲改造部分和武器系统，可以在工厂对自己机体的手、肩、足等各个部分进行任意组合改造，打造出完全属于自己的最强机甲，武器系统也很有特色，有单发的重步枪、多发的机枪、格斗器械、导弹、烟雾弹等等现代化装备。《前线任务》另一个亮点是机师的特技，随着战斗经验的积累会悟得各种有利于战斗的特殊本领，比如First（抢先攻击）、Stun（使对手眩晕）、Guide（导弹制导）等，最强的当数近距离三大特技Switch（两手轮换攻击）、Speed（增加开枪威力）、Duel（百发百中的定点攻击），如果连续发动可将任何敌人一击必杀。笔者当年在超任上最爱干的事情就是使用定点技能将敌人手臂破坏，全部打成残废慢慢"折磨"……

本作曾经在BANDAI的掌机WSC上出过复刻，去年又在PS上出了增强复刻版《前线任务1st》，在原作的基础上加入了USN方的全新剧情，但画面质量没有作任何改良，最讨厌的缺点是战斗时的读盘时间超长，每次切换画面大概有1到2秒的黑屏时间，让人几乎无法忍受。希望复刻到GBA上时能以PS版为原型，画面、音乐就不期待有大的提高了，保持超任水平就足够。



第9位 钟楼

机种：SFC	类型：AVG
发售：1995年	厂商：HUMAN

期待度：★★★★★★★★★☆

可能性：★★★★☆☆☆☆☆☆



一群青年男女外出野游，途中忽然遭遇暴雨，众人因避雨躲进了一座神秘的别墅。好客的女管家热情地接待了他们，女主角珍妮因为口渴而走出大厅找水喝，刚出门不久却听到同伴的惨叫声，返回大厅时发现偌大的古宅里已经空无一人……

谈到恐怖游戏，大家可能很自然就想到了《生化危机》，《生化危机》属于惊悚类游戏，靠突如其来的"吓人"为主，主角们一般都有用于自卫的强力武器，一代代玩下来感觉越来越像个3D射击游戏。而《钟楼》则是与《生化危机》完全不同的类型，属于"心理"恐怖型游戏，主角是一位手无缚鸡之力的弱女子，没有任何攻击力，孤独一个人在阴森的古宅里寻找逃生的希望。作为敌人的剪刀手则无处不在，经常会在意想不到的地方（比如浴缸里、窗帘后、衣柜中）突然出现，手里拿着硕大的剪刀，喀嚓喀嚓地向女主角缓步逼近。女主角手里没有武器，不能将剪刀手杀死，只能暂时推倒后逃走（但能否逃脱还是另外一回事），这种敌我力量的不平衡设定极大地强化了

游戏的恐怖气氛。

作为恐怖游戏中的佳作，《钟楼》在当年虽然没有登陆PS，画面不是很强悍，但通过使用大量精美的静态图片，以超任16位机的水准同样营造了极为出色的恐怖效果。音乐部分做得也十分出色，与晦暗的画面结合将恐怖气氛渲染得十足。通常游戏时没有任何声音，只能听到女主角一个人踏在楼板上嗒嗒的脚步声，更显得古宅空旷无人，当接近危险区域时就会响起滴滴的“鬼声”，剪刀手出现和被追杀时则充斥着空袭警报似的紧张气氛，令人汗毛倒竖（写这部分文字时正是夜晚，心里感觉背后好像真有什么东西，汗）。另外本作还有多重结局，从A一直到H共八个结局（好像还有个S结局……），让人有通关N次的动力，可惜的是本人费尽力气也只达成了三四个最普通的结局，功力不足啊。

记得笔者当年玩的时候真的是很害怕，空旷的古宅中见不到一个人，那种对未知的恐惧感、无助感前所未有，生怕那可怕的剪刀手会从某个地方窜出来，常常玩了不到两三个小时就因承受不住心理压力而被迫放弃。后来也因此对这种类型的恐怖游戏产生了心理阴影，弱女子型、逃命型的恐怖游戏坚决不玩！不过本作如果能复刻到GBA上，由于掌机小屏幕的限制，恐怖感应该会打个不小的折扣，胆小者想必也可以放心地玩了。



第8位

勇者斗恶龙III	
机种：FC	类型：RPG
发售：1988年	厂商：ENIX

期待度：★★★★★★★☆☆☆

可能性：★★★★★★★★☆☆



《勇者斗恶龙Ⅲ》绝对是日本的国宝级RPG“勇者”系列中最成功的作品，当年的FC版曾经创下380万的惊人销售记录，而1996年的SFC复刻版亦有180万的销量，2001年的GBC复刻版则为60多万，三个版本累计下来总销量为600多万，远超PS版的《勇者斗恶龙Ⅶ》，成绩斐然。

本作是“《勇者》系列”罗特三部曲的完结篇，故事发生在一二代之前，按现在流行的叫法其实应该叫《勇者ZERO》的（笑）。故事方面可以说是十分“经典”：勇者的父亲数年前讨伐大魔王生死不明，勇者在16岁生日的早晨被母亲叫醒，集合志同道合的同伴，踏上了继承父亲遗志的道路……虽说情节似乎老套了点，但想想现在的哪个RPG不是这样的大构架呢？有时候，“另类”、“叛逆”、“深沉”的RPG玩多了，再回头看看永恒不变的“除恶扬善”型的DQ，的确值得静下心玩味。

1988年FC版的《勇者斗恶龙Ⅲ》虽然仍是保持传统、万古不变的主视角战斗画面，但却有很多影响深远的创新系统，例如昼夜变化、转职、自由登录同伴等，十分耐玩，中期得到船后还可以在类似现实地图的世界上漫游，自由自在航海的感觉相当惬意。1996年本作利用《勇者斗恶龙Ⅵ》的引擎被复刻到了超任上，画面的精美程度堪称是2D的极致，战斗场景中敌人都动了起来，同时又添加了很多崭新的要素，如小奖章、性格、双六赌场、隐藏迷宫等等，至今仍然有相当数量的玩家认为SFC版《勇者斗恶龙Ⅲ》是2D“勇者”究极完美形态。对于一个DQ FANS来说，《DQ Ⅲ》绝对是他的必修功课。

就笔者而言，超任版《勇者斗恶龙Ⅲ》具有十分重要的纪念意义，因为这是我打穿的第一款

“勇者系列”作品。最初在超任上玩了SQUARE的《最终幻想VI》、《时空之旅》、《浪漫传说3》等大作后，深深地为SQUARE的深厚RPG功力所折服，然后因为与《FF》齐名的名气和对鸟山明的崇拜（当年没有人不知道《龙珠》吧），拿起了《DQ6》，结果立刻被那满篇的假名、粗糙的画面（觉得比《FF6》要差）给吓倒了，再加上《DQ6》复杂的系统……这一切都让我对它敬而远之。后来史氏的RPG几乎被我玩遍了，超任上几乎没有什么可玩的了，于是抱着尝试的念头试了一下《DQ Ⅲ》，发现比起《DQ6》画面真是不在一个档次上，战斗系统也相对地容易了许多，最重要的是恰好找到了一份很详细的攻略+资料集，玩着玩着就逐渐适应了DQ的风格，融入了DQ的世界，逐渐体会了与《FF》完全不同的《勇者斗恶龙》的乐趣，那种辛辛苦苦赚经验和对决强大BOSS的乐趣。由超任《勇者Ⅲ》开始，我变成了一个忠实的“勇者饭”。

虽说本作被一再复刻，但想想最近SQUARE ENIX被复刻了N次的《FF1+2》GBA版，《勇者Ⅲ》再度被搬到GBA上似乎也在情理之中。希望复刻版能以SFC版为基础，再现那豪华精细的2D画风，同时再加入GBC版的怪物奖章和新的隐藏迷宫，才不枉我等DQ迷的期待。



第7位 恶魔猎人 电精

机种：SFC　类型：ACT
发售：1992年　厂商：BENPRESTO

期待度：★★★★★★★☆☆☆
可能性：★★★★☆☆☆☆☆☆



本作在街机上是名噪一时的清版类动作游戏大作，拥有巨大的角色和独特的游戏氛围，共有三个角色可选，分别是男主角魔界、猫女伊世和机器人拜尔瓦，现在二十多岁的玩家应该都有印象吧。后来本作被移植到了SFC上，虽然超任的动作游戏一向比较“面”，但移植版却保留了街机版的大部分精华，手感也相当好，绝对是SFC上为数不多的动作游戏精品，堪比MD上的经典之作《格斗四人组》。

游戏中最吸引人的是其独创的必杀技系统，主角除血槽外还有能量槽，只要站立不动即可积累能量，然后使用类似《街霸》的搓招就可以放出极为华丽的必杀技，比如男主角魔愧，按住攻击键不放搓左右左右会出带火焰的“穿弓腿”，搓上下上下会出极像KEN的“升龙裂破”。游戏里的其他格斗技巧也很多，像背摔、前冲、两人配合等，2D清版攻关所独有的热血格斗特点令游戏最适合“闯关族”，玩者热汗淋漓，观者面红耳赤，火爆的场面煞是好看。当初假期最大的乐趣就是约上几个好友，一起合作闯关，双打真是乐趣无穷。

昔日的街机名作《快打旋风》、《双截龙》都已经委身于GBA，如此看来，《电精》下嫁的日子也应该不远了吧。



第 6 位

不思议的迷宫 风来之西林

机种：SFC　类型：A·RPG

发售：1995年　厂商：CHUNSOFT

期待度：★★★★★★★★★☆

可能性：★★★☆☆☆☆☆☆☆



"《风来之西林》系列"的初始作品（注意不是"不思议迷宫"系列的第一作，最早的是《特鲁内克大冒险》），虽然是初始作，但已经基本奠定"《风来之西林》系列"的基础，浓郁的和风，精美的画面，完善的系统，在1996年还获得了游戏界的大奖（具体是哪个大奖记不清了……汗）。

说来惭愧，笔者彻底研究它竟然是在玩过了《风来之西林GB2》之后。超任时代虽然曾经略有尝试，但因为当时信息、资料匮乏，完全不懂该怎么玩"不思议迷宫"，只是看着主角戴个大斗笠十分有意思，杖、壶什么的根本就不会用，迷宫没走几层就OVER了。直到2001年，《风来之西林GB2》的推出，托UCG的福，终于玩明白了"《不思议迷宫》系列"，喜欢上了此类游戏。于是去北京国家图书馆检索复印本作的有关资料（别不相信，国图里真的有不少游戏相关的书籍呢，而且有不少珍贵的资料），刻苦钻研，等到放假时从柜子里翻出超任，重新体验初代作品。

个人感觉本作水准、完成度极高，虽然是1995年的作品，但把它和"不思议迷宫"系列的最新作相比也毫不逊色，在《风来之西林GB2》中出现的同伴龙、贝克吉、壶师卡巴拉等也都在本作中就登场了。画面表现自不必说了，超任晚期32M的大容量令它在今天看来也十分之养眼。游戏的结构与《GB2》不尽相同，第一次游戏只有一个迷宫，目标是30F的黄金之乡。迷宫虽然只有30层，但难度相当之高，不像《GB2》有"古代遗迹"、"小天守阁"等初级迷宫可供练习适应，没有好的武器防具到十几层就感觉吃力了。另外"不思议迷宫"系列中的仓库、合成之壶等通关必备要素都要发展特殊事件后才能使用，所以为了达成条件还不得不在这30层中往返数次，不停地合成打造武器锻炼自己。在最后的30F，打败巨大的魔蚀虫（EXP为9999点！），找到神鹰，辛苦总算告一段落。







通关后还有隐藏迷宫——陷阱迷宫（挂轴の洞窟）和肉迷宫（食神の迷宫）可挑战，同样也是要发展剧情才能进入。这两个迷宫虽然比起数年后的《风来西林GB2》来说少了些要素，比如只能自己吃肉没有帮手、不能拣起机关、地雷等机关杀敌不能获得经验等，但玩起来同样十分的刺激。游戏的最终迷宫则是完成50个高难度的菲伊谜题后深达的99F"菲伊最终谜题"究极迷宫，里面有大量的珍稀道具（例如必中之剑、回声之盾、分裂之壶、识别腕轮等，其中分裂之壶可是极品道具啊，用它就可以实现无限复制合成道具），但难度也是S级别的，感觉比GB系列的最终迷宫还要难许多。由于"不思议迷宫"系列传统的不能记录只能中断，笔者当时攻关时每打几层就要用磁碟机把中断记录保存到软盘上，即使这样由于各种难以预料情形的出现旅途也是惊险万分。曾经在一层没有饭团濒临饿死，万幸在一处被骷髅魔王变成了"混乱大根"，用特技满地乱抛混乱草，虽然混乱草有负面效果，但为了活命也顾不了那么多了，一顿狂塞总算勉强填饱了肚子度过难关，那段"惊心动魄"的经历现在想起来还是心有余悸。99F突破后来到了一个奇怪的地方，原来是地球的另一端——菲伊的老家（汗，居然把地球给打穿了），还可以在后花园里看到可爱的CHUNSOFT吉祥物マムル。

本系列中的《风来之西林GB 月影村怪物》和《风来之西林外传 飞鸟见参》都曾经被移植成PC版，获得了很大成功。而本作却迟迟没有要复刻的迹象，而且最近似乎CHUNSOFT很忙的样子（可能在全力准备《风来西林GB3》吧），想要在GBA上看到它的身影可能还是镜花水月。唉……在复刻版到来之前还是再拾起超任手柄吧……

第5位 忍者龙剑传 I～III

机种：FC 类型：ACT
发售：1988～1991年 厂商：TECMO

期待度：★★★★★★★★☆☆
可能性：★★★★★★★☆☆☆



忍者，是日本文化中最为神秘的部分之一，他们蒙着面颊，穿着紧身衣，身手敏捷，经常杀敌于无形。在游戏业中忍者题材的作品屡见不鲜，而"《忍者龙剑传》系列"无疑是FC时期忍者游戏的经典。游戏的主角是龙之忍者一族的后裔，手持龙剑一路斩妖除魔。FC上一共有三代，第一代没有副标题，后两代副标题分别为《暗黑的邪神剑》和《黄泉之方舟》。游戏有些模仿KONAMI《恶魔城》的痕迹，在屏幕的上方显示时间、敌我的HP等信息，要砍悬挂的灯获得道具，《恶魔城》中的副武器在《忍者龙剑传》里就变成了忍术，同样要用上＋B键来发动……不过这个游戏界面应该没有什么专利可言吧，模仿一下也不算什么坏事（笑）。当然，如果仅仅是单纯的《恶魔城》仿制品，《忍者龙剑传》也不会成为名作，除了优秀的ACT要素外，它最突出的特点是游戏当中穿插大量高素质的过场动画，有如电影般的叙事风格，虽然由于FC的机能限制不免有些简单，但确实给当时的玩家以相当大的视觉冲击，像是在观看一部惊险的悬疑影片。

笔者在FC上只打通了系列的第二代《暗黑的邪神剑》，另两代没有好好玩，所以对本系列印象最深刻的还是二代。游戏的开场片头就十分有魄力，电闪雷鸣的阴沉天空下，身披巨大披风的BOSS迎风站立，一上来就给玩家一种十分神秘的气氛。另外一处印象颇深的过场是主角突入敌方深处，攀在悬崖上，镜头下摇，远远地可以望见最终魔宫，心胸顿时开阔，斗志昂扬。比起一代，二代制作得更加成熟完善，主角可以任意攀爬墙壁，闪转腾挪的功夫更像一个标准的忍者。新加入了"影分身"的系统，主角可以得到两个"影子"，会做出与主角一样的动作，也具有攻击力（听着好像是《街霸ZERO3》的系统介绍……汗），如何利用影子来杀敌就成了玩家必须好好研究的课题。众多道具中有一个很重要的道具必须要提，那就是可以增加忍术上限的卷轴，数量十分有限，藏得也比较隐蔽（笔者的忍术最高只有90，惭愧）。二代《暗黑的邪神剑》一般被公认为是系列中难度最高的作品，对操作手法和技巧要求很高，个人认为其中最难的当属第二关，要考虑风向的因素不断跳跃，来不得一点急躁，而游戏中最讨厌的敌人就是会飞的怪物了（例如蝙蝠、老鹰），总会在重要的跳跃点反复出现，一旦被撞到就会不幸落入深渊而死。

本系列曾经于1995年在SFC上以合集的形式推出过复刻版，名为《忍者龙剑传·巴》，将FC的三款作品原汁原味一网打尽。在此希望TECMO能够效仿任天堂《马里奥大全集》的做法，把《忍者龙剑传》再带给我们GBA玩家。（顺便一提，游戏用PocketNES在GBA上模拟的效果也还不错，心急的读者可以先试为快）







第4位

超级忍 2	
机种：MD	类型：ACT
发售：1993年	厂商：SEGA

期待度：★★★★★★★★★★

可能性：★★★★★★★★☆☆



本作与《忍者龙剑传》同属忍者题材游戏，但风格不尽相同。TEMCO的《忍者龙剑传》强调的是忍者攀墙的功夫，重在技巧的应用；而SEGA的《超级忍》则在忍者的速度方面做文章，为忍者加入了疾冲等能力，强调如行云流水般的爽快感。

由于是16位的MD，本作画面音乐等表现比起FC的《忍者龙剑传》高出了数倍，带给玩家以更高的视听享受，这里特别要说的是游戏的音乐，由著名的古代佑三（曾经负责系列的一代和《格斗三人组》音乐）制作，曲调清新明快，或舒缓或激昂，与游戏配合得天衣无缝。主角的动作十分流畅，跑动中挥刀，发手里剑等动作相当潇洒，SEGA还为主角特别设计了二段跳的技巧，而在二段跳时更可以发出大范围攻击的手里剑（很像《魂斗罗》里的散弹……）。作为忍者，除了忍者刀、手里剑外，另一个必不可少的装备就是忍术了。本作的忍术有四种，护体的雷电术，全屏攻击的火龙术，提升跳跃能力的浮身术，以及给人印象超级深刻的微尘术——自爆攻击，充分表现了忍者视死如归的理念。游戏的各个关卡也设计得十分出色，在阴森的山洞里探索，在旷野中骑马疾驰，在海面上乘冲浪板战斗，在浮空岩石上不断跳跃，MD的强大机能使得游戏制作者挥洒自如，创造出了一个幻想色彩十足的忍者世界，让玩家沉浸其中难以自拔。本作还有一个著名的秘技，就是调无限手里剑，只要先在菜单中听一下手里剑的音效，然后把手里剑数调成00，静候15秒后两个数字0就会连在一起变成∞。

可惜的是笔者一直未能在MD真机上一饱手福，只曾经在游戏室里目睹过其他人技惊四座的英姿。期待本作能够复刻到GBA上，让我完成儿时的旧梦。



第3位

三国志列传 乱世群英	
机种：MD	类型：SLG
发售：1991年	厂商：SEGA

期待度：★★★★★★★★★★

可能性：★★★★★☆☆☆☆☆



这是SEGA制作的惟一一款三国类游戏，在我国的知名度可是绝对不亚于FC版《三国志Ⅱ 霸王的大陆》，而由于它有完全中文版，还是在16位主机MD上，受欢迎程度和流行程度可能要更甚于《霸王的大陆》。

游戏的片头即是刘关张及诸葛亮四人的头像，配以悠扬古朴的中国古乐，令人立刻就感受到了浓厚三国的气息。同很多三国类游戏一样，本作也免不了繁多的参数、指令，主要指令分成内政、外交、军备三大类，内政中可以进行开发、福利、税率、教育，外交可以同盟、借债、离间；军备可以征兵，发掘人才，巩固防御等。与光荣的“《三国志》系列”相比较，本作系统不是很烦琐——甚至可以说是相当简洁明了，内政开发并不需要费太多的心思，只要委任恰当的人选就可以了，游戏的重点放在了选拔武将、发掘培养人才，发动战争来统一全中国上。游戏把开发与征战明确地分开了，单数月份进行内政指令，双数月份则是行军战略。由于只能在双数月份才能发

兵，而且经常会是长途跋涉，战争也可能相持数月，粮草运输就成了一个关键问题，打劫敌方的运输车是游戏者最爱做的事情，既打击了敌人的后勤，又增加了我方的资产，何乐而不为呢。战争场面上《乱世群英》做得很有特色，攻城时不是回合制，而是半即时制（有些像1993年QUEST出品的《皇家骑士团》一代），另一个特色系统则是武将单挑，可以手动控制己方的武将与敌将对战，只要击败对方武将，即使他率领着数十万精兵也要统统投降，可以让玩家感受三国时期那种"万军中取敌首级"的英雄气概。

三国类游戏好像向来不缺乏秘技，像《三国志Ⅱ 霸王的大陆》就有君主数值全满法、幽灵武将等等。本游戏的秘技也是层出不穷，最著名的也许就是"空城计"了：敌方攻城时我方城内至少要有三名武将，先把太守安排在城内，在排其他人时按B键取消重新排列，之后任敌方有多少本领高强的将领都会束手就擒，真是究极无赖招（不知道这是不是个BUG）。还有些比较有名的秘技是利用敌方向我方施火计来涨经验，不断运送粮食令武将不死，反复按ABC复位单挑什么的，十分好玩。

历数众多"三国"类游戏，好像还是这款《三国志列传 乱世群英》给笔者的印象最深，感觉也是最好玩（不知道为什么，光荣系的《三国志》我总玩不出味道来）。遗憾的是它仅仅在MD上出现，而且仅有一作，实在是令人惋惜。如果本作被复刻到GBA上，再加以全中文化，想必会掀起新一轮的三国热潮。



第2位

银河战士II 萨姆斯归来

机种：GB	类型：ACT
发售：1992	厂商：NINTENDO

期待度：★★★★★★★★★★

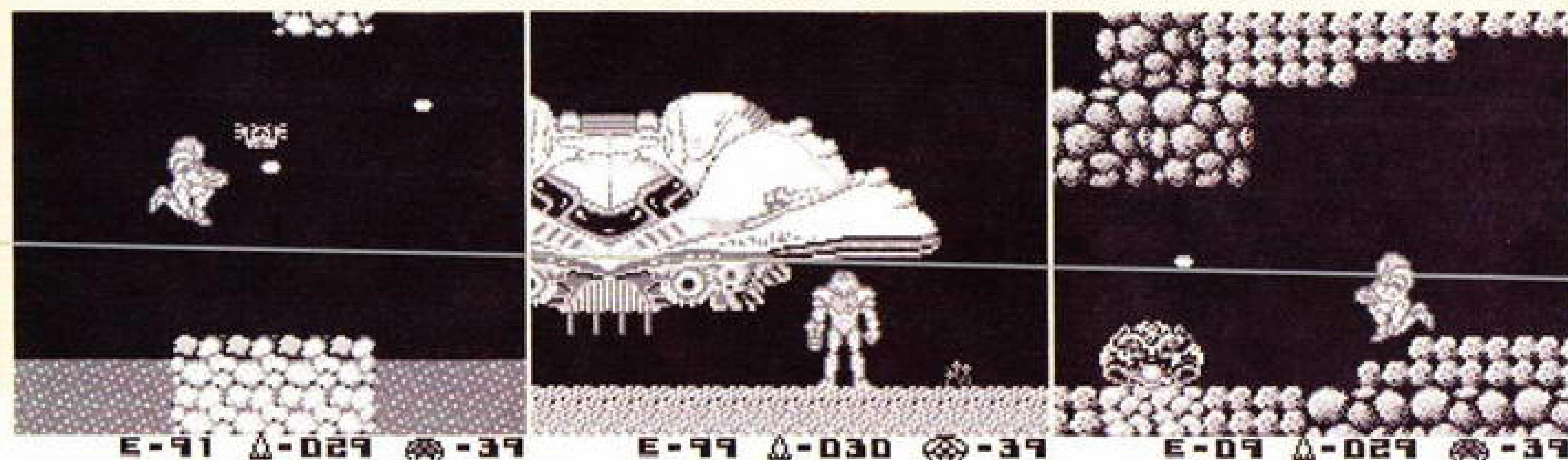
可能性：★★★★★★★★☆☆



全宇宙最强的赏金猎人萨姆斯再战江湖的第二弹，而平台则转移到了GAME BOY！故事承接《银河战士》1代，萨姆斯再次受命前往行星SR388调查神秘生物Metroid，最终目的是消灭行星上的所有41只Metroid！

除了画面是单调的黑白色之外，本作在其他方面都比FC版的一代强了很多，最明显的就是角色的尺寸比FC版要大不少。萨姆斯在SR388上一开始就有了变形成球和导弹的能力，同时还在前作的基础上增加了若干新的能力，例如可以粘在墙壁上任意行走的蜘蛛球，可以扫描透视的红外线能力等，令游戏的解谜探索要素再次提升。游戏的系统也更加体贴玩家，不再使用麻烦的密码记录，首次出现了记录点。

不过游戏的缺点也是显而易见的，个人感觉是由于GB机能限制，游戏的场景太过单调重复，



很多地点有似曾相识之感，由于还没有出现地图的设定，非常容易迷路，玩着玩着就晕了，经常会走不明不白的冤枉路。希望任天堂能够把本作像年初的《银河战士 零点任务》一样精心复刻，大幅度 POWER UP，再创造出一个萨姆斯的完美传说。

第1位 火焰之纹章外传

机种：FC	类型：S·RPG
发售：1992	厂商：任天堂

期待度：★★★★★★★★★★

可能性：★★★★★★☆☆☆☆



作为任天堂的看家法宝，“《火焰之纹章》系列”向来以其高超的战略战术、细腻感人的情节和完美的人设为广大游戏迷所称道，被无数玩家奉为S·RPG的最高作。

名为“外传”的本作推出于FC的末期（超任都发售两年了），系统是“《火焰之纹章》系列”中最为另类的，自由度也是全系列中最高的，分为男女两主角分别进行游戏，共有五大章故事，每一章中主角都可以在大地图上自由行走，只有在最终两人才能合流。战斗系统采用的是遇敌制，在地图上碰到敌人后才切换为“《火焰之纹章》系列”经典的战场战斗，是同一代《暗黑龙与光之剑》相同的SLG模式，总体上来看游戏的系统相对来说更接近于传统的RPG（如果玩家仔细比较，会发现超任上的《财宝猎人G》、PS上的《妖精战士》与之颇有些神似之处）。此外本作异于系列的地方还有很多，可用秘技调简单模式，与非人类敌人战斗（僵尸、眼球怪等怪物），可装备盾牌，道具没有损耗度，没有商店，使用魔法要消耗HP，无限练级，循环转职等等，这些特点都使得《外传》散发着异于正传的独特魅力。其中最让玩家津津乐道的就是村民转佣兵转剑士转魔战士再转村民的无限循环，锻炼出无数个BT的强者（感觉更像是RPG了……）。

遗憾的是笔者在FC时代基本都在玩ACT，从不知RPG、S·RPG为何物，也就错过了与《火焰之纹章外传》结识的机会。最近传来消息，GBA上又将出现新的《火焰之纹章》作品，名为《圣魔的光石》，看介绍系统与《外传》十分相似。真心期望任天堂能够趁此机会给我们一个再度与经典亲密接触的机会，复刻的素质不要求太高，超过《FC MINI》，接近超任版《纹章之谜》就可以了。



结束语：

行文将止，回想数年的游戏历程，才发现笔者挑选的这十个作品实在是太太有限了，用沧海之一粟形容亦不为过，昔日的名作还有很多，像《松鼠大作战》、《龙珠Z》、《迈克尔杰克逊之月行者》、《圣龙战记》、《时空之旅》……如果能够将他们都搬到GBA上该多好。原创游戏固然精彩，而复刻版则有如那涅槃的凤凰，以新生的姿态出现在我们面前，在普通的游戏乐趣以外，更带给我们对昔日美好童年的无限怀念，已经远远超出了一款“游戏”的概念。

Origin or remake,It’s a Delimma。一味地争论原创好还是复刻好是没有太大意义的，只要这款游戏好玩，能够让我们如痴如醉地度过几个小时快乐或者忧伤的时光，那就足够了。所以，高贵的不死鸟啊，请你在沐浴烈火后，给我们展示那华丽的羽毛吧！

文 马修

掌上对决——马里奥VS瓦里奥（下篇）

新的掌上纪元已经到来，
勇士和大王的冒险换了新的舞台。
大胡子勇士重复着旧日的辉煌不断，
大王却去法老的寝陵中去探宝寻财。
冒险之外的勇士和大王也奔波不停，
开发游戏又加盟赛车大赛。
辉煌的今天马上成了历史，
明天决斗的序幕已在慢慢拉开。

——《猪世纪》



2001年3月21日这天对于芸芸众生来说，是一个平凡得不能再平凡的日子，但对于每天面对8位机画面的掌机玩家来说，这一天实在是意义非凡，因为这一天，32位掌机GBA正式发售了，而首发游戏，竟然是《超级马里奥A》……

旧梦重圆与新的战斗——马里奥与瓦里奥的GBA大冒险



超级马里奥A

不知道是对马里奥老人家的尊敬还是其他什么原因，总之马里奥再次为新机护航而披挂上阵，不过这次并不像上次为GB护航那样以全新的理念和全新的舞台来制作一款全新的游戏，而是直接把以前的作品包装一下。



该作就是当年FC大名鼎鼎的北美版本的《超级马里奥USA》。该作后来在SFC上的合集作品中还以加强版的崭新面貌出现，而此次登陆GBA，无疑是该作品中最好的加强版。

由于该作当年是北美版，所以国内当时玩到这款游戏的玩家并不是很多。现在，它又以绝对豪华的移植作返回了，音乐一如既往地欢快动听，画面也是掌机的清新可爱风格，而新加入的人物语音，更给人感觉到这款游戏的亲切。即使玩过FC和SFC版，再重玩此作也会有耳目一新的感觉；如果第一次接触该作，更会被该作不同其他作品的操作所吸引。最特殊之处，就是本作中的马里奥和他的伙伴们不再是靠踩而是靠拔举、砸的方式来攻击，跳得正好，还可以踩在敌人头上安全地走过荆棘陷阱。

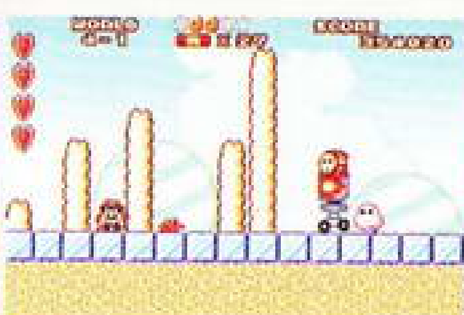
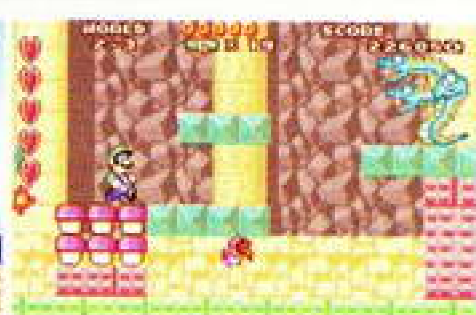
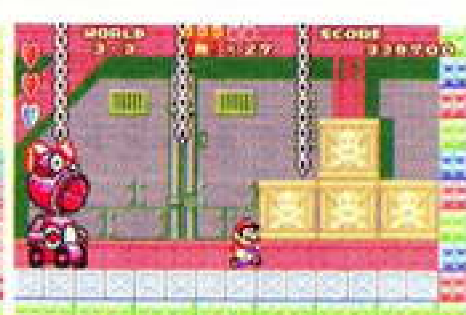


▲力拔萝卜气盖世…… ▲桃子公主大战萝莉恐龙，女人间的争斗…… ▲蘑菇头也不甘示弱……

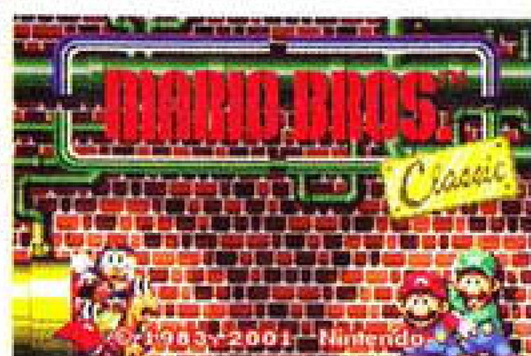
本作的敌人极其丰富，大鸟、侦察蜂、面具、鸵鸟、雪人等等数不胜数，另玩家不时有新鲜感和挑战感；游戏的BOSS也算系列中的另类，不是凶巴巴的库巴，更不是我们的瓦里奥，而是扎着蝴蝶结的萝莉恐龙，（–_–b）游戏中她会以3种形态登场，在初期一般以粉色外表出现，吐出的武器以蛋为主；中后期则以红色形态在出现，吐出火球的几率要远大于吐蛋的几率；而后期出现得大多是绿色形态了，几乎都是用火球攻击非常难打——对了，还有一种形态，是机器人形


▲流氓，快把蝴蝶结还给我！

态……游戏中有个非常恶搞的设定，就是踩到恐龙头上后，可以把她的蝴蝶结拔下来扔掉。除了这个恐龙，还有体型非常庞大的火蛇、扔石头的螃蟹和投炸弹的老鼠等搞笑BOSS。虽然总体上看游戏的长度和BOSS的种类有点不大成比例，但也算丰富了。本作另外一大亮点，是除了马里奥和路易，在以前一直处于被拯救地位的碧奇公主和蘑菇头，此次也加入了冒险行列。

印象中，该作是全系列中最另类的一款《马里奥》，虽然看起来有趣，但也不得不承认，该作的难度在全系列中也是属于上级的。不过，游戏还是移植得非常成功的，毕竟作为首发，没有一般的素质是绝对不敢轻举妄动的。



另外要要提的是，从本作开始，以后GBA上每款“《马里奥》系列”移植作都会增加一款经典的小游戏《马里奥兄弟》，虽然看起来一般，但对战玩可是蛮激烈的。

瓦里奥大陆 4



冒险有很多种原因，有逃亡走投无路的，有捞一票走人的，有跟着大众趁火打劫的，也有敛财成性的——瓦里奥就是敛财成性那种，只要有金钱诱惑，无论什么样的陷阱强敌，都可以被瓦里奥无视。这不，金字塔里藏有财宝的消息又被瓦里奥知道了，他正驾驶着他的汽车气势汹汹地赶往金字塔呢。

GBA发售半年后，任天堂推出了原创ACT《瓦里奥大陆4》，其目的无疑是稳固半年来打下的江山并进一步开拓市场，该作是任天堂在GBA上又亮出的杀手锏，其品质不容质疑，借由GBA强大的机能，瓦里奥的世界比起GBC的前两作又漂亮了数倍，无论是满目绿色的森林，还是风光怡人的海边，亦或是弥漫着诡异气氛的旧宅，都有让人身临其境的细腻；音乐上该作做得也相当出色，无论是BGM的旋律，还是音质，都属同期GBA游戏中的上乘。



作品抛开了前作颇受争议的成长要素，瓦里奥的全部得意技能在游戏开始时便都可以使用，还根据GBA的按键为瓦里奥添加了R键冲刺的设定，简直是惟恐游戏不够爽快，生怕玩家玩起来没有行云流水般的快感。

本作中瓦里奥大人有了血格的设定，但瓦里奥还是那么强大，一般的杂兵碰上他只会反被撞翻，而且游戏中心型血滴很多，把体力加满相当容易，这样一来，只要玩家略熟悉操作，完全可以沉浸在流畅简单的操作中。即使血格空了瓦里奥也不会立刻归西，只要身上的钱够往下掉，瓦里奥就不会死，不过对于爱财如命的瓦里奥来说，钱掉光后会心疼死的。因此，平时冒险除了注意收集心型血滴，也一定要多多收集金钱啊——在瓦里奥的世界里，说钱能通神有点过分，但拿钱顶命实在是发生在眼前的事实，不仅如此，拿钱去游戏屋玩游戏换来蛤蟆脸金币后，还能买通金字塔里的JS来帮忙一起打BOSS，只要钱花到位，JS会甘愿自己变成狼狗扑到BOSS身上一顿乱咬！



小游戏屋提供3款品质非常高的小游戏，分别是踩单车、棒球和变脸。精美的画面、恶搞的内容和越来越快越来越紧张的递进节奏带给了玩家不低于正式游戏中的快乐，这无疑给任天堂后来制作大红大紫的《瓦里奥制造》带来了宝贵的灵感。


▲哈，你看我笑干嘛？我怎么了？
▲看什么看？再看吃了你！
▲有镜子吗？让我照照，最近总觉得嘴有点难受。
▲看着我的眼睛，你能感受到我的真诚吗？

我们再说回金字塔，里面真是什么怪物都有，但其实也不只是怪物和JS，一些有大钻石的房间里还经常能看见一个老实巴交的老头，应该是去金字塔研究的老学究吧？不过老头子也够结实，无论被粗鲁的瓦里奥怎么扔怎么摔，他顶多惨叫一声，然后继续拄着拐杖散步，看来在金字塔中混的都不是泛泛之辈啊，说不定老头子年轻时也是个狠家伙呢……


▲注意：现实世界中老人是经不起这么又摔又扔的，请大家且勿模仿！



最后的BOSS现身时，瓦里奥的猥琐一面被大家发现了——他怎么总和女人树敌？不过这次陪他玩的可不是海盗ＭＭ了，而是一个丑得无以复加的老妖婆。还好，最后的最后，那只小黑猫会变成美丽可爱的小公主给瓦里奥甜蜜的一吻，虽然小公主会离开，但也算是给瓦大人一个小小的安慰了。不过一定要把财宝拿够，不然小黑猫会变成瓦里奥一样的大嘴红鼻子女人，非常可怕！瓦里奥的世界里钱果然万能啊，连小猫变成女人漂亮与否都能决定，暴汗中……



超级马里奥 A2



2001年末，任天堂紧随《瓦里奥大陆4》之后的又一记重拳，就是移植自FC、后来在SFC上移植也成为焦点的大人气作品《超级马里奥世界》，此次将画面音乐再次强化后制作到GBA上，大受欢迎自然是意料之中，而任天堂炒冷饭功夫之强再次体现出来，和前作《超级马里奥A1》一样，移植后的作品即可以让老玩家可以重新玩得津津有味，更可以让新玩家投入其中。任天堂这么炒冷饭除了胆大，也是因为作品实在是够经典。


▲从FC到SFC再到GBA，进化的是机能，不变的是游戏好玩的本质。

本作说的是马里奥搞到一种能在天上飞的斗篷，便和路易一起披上欢呼着飞上蓝天，但回到出发地，却发现等在那里的碧奇公主不见了！不用说，又被库巴这个老流氓劫持了，于是马里奥路易二人黄金组合再度结成。作为系列主线续作，主要攻击方式当然也是以踩为主了——除了踩，马里奥和路易在按住B时还可以捡起地上的龟壳，这就使玩法丰富了很多，比如可以把龟壳扔到敌人密集的地方而让主角站在一旁看，也可以把龟壳向上抛砸下讨厌的空中敌人顺便抢下云彩，还可以在冲刺时当作盾牌使用碰掉一个对手……可以说，简单的捡龟壳让马里奥兄弟又增加了很多种玩法；除此之外，穿上了新增的斗篷后不仅可以杀敌，在一段冲刺跑后跳起就会像片头动画中那样做一场夸张的飞天表演，而游戏中也设有不少满天钱币的场景来让贪财的玩家们贪个痛快，在轻快的音乐中熟练地操纵着主角翱翔在蓝天上获取拿不完的金币，那种感觉并不是爽快、痛快等词语就可以简单形容的。在游戏中同时体会着爽快与紧张，正是“《马里奥》系列”游戏的魅力之一，而经过苦练将曾经难以





想像的记录达成，又何尝不是一大挑战？喜欢“《马里奥》系列”的各位不要放过此作哦。

至于游戏的关卡、敌人以及BOSS的丰富程度，几乎是不说自明的，因为这款游戏确实太优秀了，即使相同的小库巴也有很多不同的攻击方式从而衍生出诸多不同的打法。最后的库巴的比例很大，不过坐着那么个机器上打人总让人感觉有点猥亵，堂堂的库巴，什么时候开始学起瓦里奥的老对手希洛普了——希洛普可是MM哦。最后要提到的是，小恐龙耀西在此作登场了，虽然作用不是很大，不过不要紧，耀西只是在此作中热身一下，因为很快，它就将作为主角在GBA的舞台上进行非常精彩的演出。



超级马里奥 A3



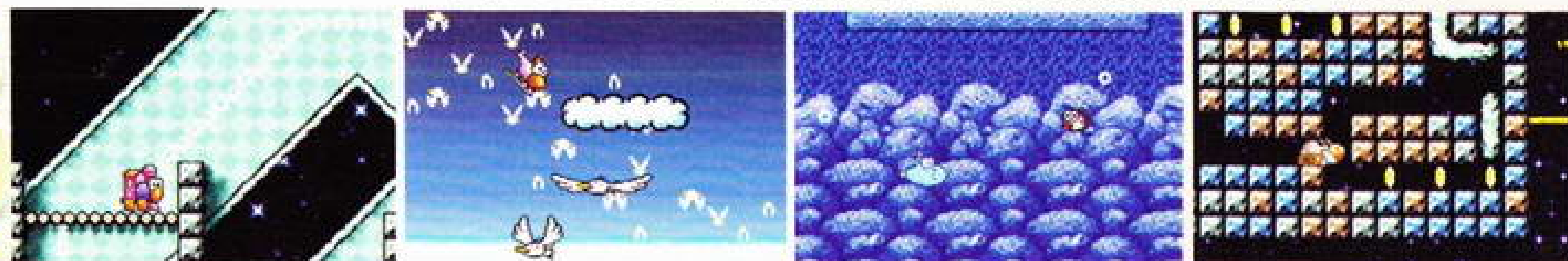
2002年秋，“《马里奥》系列”大作再移植，这次移植的是SFC上大受好评的《耀西岛》，当年的SFC版有不少玩家没玩过，现在好了，不仅可以玩，还可以捧在手里随时玩——掌机的乐趣嘛。

这部游戏将有趣、好玩的任氏风格展现得淋漓尽致，开机后，伴随着温馨悦耳的风铃曲子，一只大鸟叼着婴儿的马里奥路易兄弟飞翔在星光满天的夜空中，东方出现曙光，云层镀上金边，天开始亮了起来……好漂亮的动画，但迎面飞来的乌龟巫婆忽然撞到了大鸟，在大鸟的摇摇晃晃中，两个小宝贝掉下了云层。马里奥掉到了风光秀丽的耀西岛上，一群可爱的小恐龙看到天上掉下这么个可爱的小宝贝，认识到了自己使命的重大，便开始了护送婴儿马里奥的接力冒险。而乌龟巫婆看到只得到婴儿路易却没得到婴儿马里奥，便对手下大发雷霆，勒令他们务必将婴儿马里奥也找回来以绝后患。



游戏的冒险舞台还是“《马里奥》系列”那熟悉的背景，但画面看起来却是像小孩的蜡笔涂出来的一样可爱，这样可爱的蜡笔风格配上这样有趣的游戏，让人有看了就想玩的冲动。

在《马里奥A2》中，大家应该领略了耀西的厉害了，但不能一直用，这次大家可以放开心情去用耀西来爽了，耀西实际很强的，不仅跳跃冲刺能力强，还能把敌人吞下变成蛋当武器使用，这个能力即使是后来大为风光的马里奥、路易和瓦里奥也自叹不如。除了这些基本功夫，耀西还会变身，吃下特定的标识后，耀西竟然可以短暂地变成火车、直升机、潜艇和钻地车，小恐龙们实在是太了不起了。

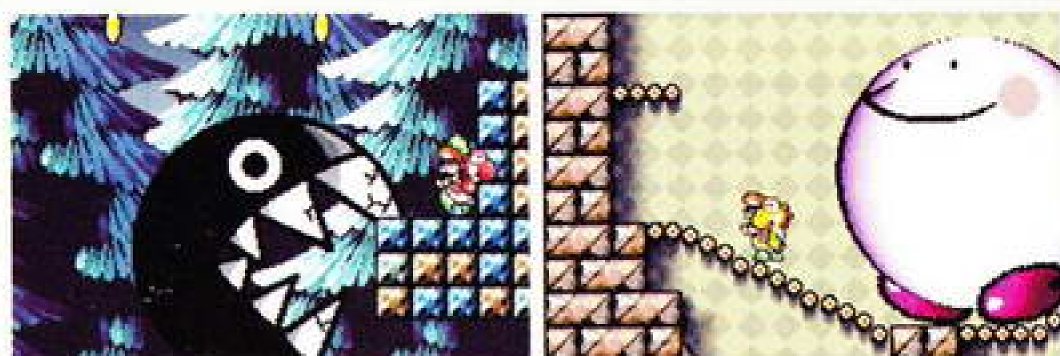


马里奥在本作中是个小婴儿，但他可不是一般的小孩子，单是从云层中摔下后安然无恙这点，就够和瓦里奥有得一拼了；当小恐龙吞下星星后，婴儿马里奥更具备了无敌的力量，戴着大帽子的小婴儿矫健地跳下小恐龙，飞速奔跑起来，一路上无论是戒备森严的敌兵还是布满荆棘铁刺的陷阱，全都奈何不了我们未来——哦不，是现在的英雄马里奥！



其实游戏的蜡笔背景也只是个风格问题而已，在画面的总体处理上，该作一点不输给前两作，而且不少场景中大背景的群山、云海和雪原，都有种气势磅礴的雄壮；而且游戏中一些巨大化的敌人也够有魄力，像追咬的大铁球以及被乌龟巫婆施了魔法后的巨大化BOSS们，不过巨大化后的BOSS都比较笨一些，还算好打，但每个BOSS的打法都不尽相同，因此打BOSS也和过关一样，要随时作好准备来思考下一个出现的新迷题。





最终BOSS，就是幼年的库巴了，本来大乌龟一样的幼年库巴被巫婆施以魔法后，竟然变成了一只巨大的怪物！还好耀西的蛋杀伤力也够大，一顿蛋蛋把便库巴打回了原形，接下来巫婆便大骂起来，暴怒的库巴先把念经的乌龟巫婆踩扁，然后对耀西发起了非常疯狂的进攻，最后一仗非常难打，但我们的小恐龙也是身经百战，最终，可怜的幼年库巴被打倒，婴儿路易和大鸟被救出，而后，婴儿的马里奥和路易被送到一座蘑菇房子前，被好心的夫妻收养了……

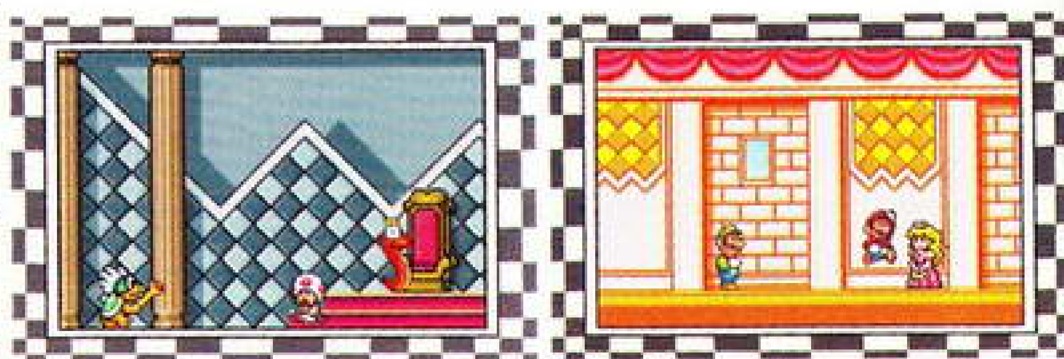


游戏通关了，结局完美了，可玩家是不是觉得不尽兴呢？毕竟这么一款清新可爱好玩的游戏实在难寻，其实通关记录后，玩家就可以挑战每大关的星星关卡了，很有挑战性呢。

超级马里奥 A4

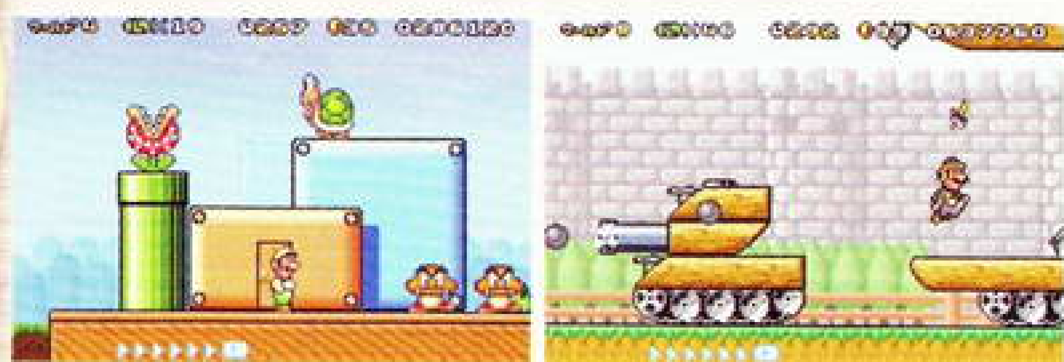


2003年夏，又一部经典的"《马里奥》系列"人气作品移植到GBA，本作移植自FC的人气大作《超级马里奥 3》——任天堂出手精品，移植也毫不含糊，移植在GBA上的几部马里奥作品，也全是经典再生。在前作《A3》中，我们知道了马里奥路易这对水管兄弟幼年的不寻常的经历，而现在，他们又要冒险了，不过这次并不只是马里奥救老婆那么儿女情长，因为马里奥世界中的国王们都遭受了库巴兵团的魔杖诅咒变成了怪物，于是，兄弟二人，为了世界开始冒险，但到了后来，公主也被库巴劫持了……



游戏大大丰富了马里奥兄弟的变身和技能，本作比起《A2》，少了斗篷多了树叶，吃下树叶后的主角们会变成松鼠，虽然只是耳朵变长多条尾巴，不过变身松鼠的角色在冲刺后大跳之后也会像《A2》中那样飞上天去，十分爽快。除此之外，马里奥和路易还能通过更换服装变身成浣熊、乌龟和青蛙，其中乌龟变身尤其厉害，攻击方式是抛锤子，即使是BOSS也顶多挨四下就死掉了。更搞笑的是，游戏中还能钻进一只大皮鞋里跳来跳去，大皮鞋里的马里奥兄弟不仅可以踩掉平时触上就受伤的刺乌龟，还能在荆棘丛上平安地散步。





敌人的种类很多，关卡版面更加丰富，有全部背景和怪物都变大的关卡、需加无敌星冲刺荆棘路的版面以及最后还有巨大的坦克战车隆隆驶过的关卡，都是本作的特色之一。不过比起杂兵和关卡，BOSS 就显得单调多了，几乎各关的副BOSS都是那只跑来跑去的大乌龟，而各关的总BOSS也都是一只拿着手杖的大乌龟，一旦前两关掌握了打法，再打后面的几关的BOSS就几乎没什么悬念了，倒是不少解谜关卡和城堡关卡等挺让玩家头疼。还好，最终BOSS 库巴还算与众不同，属于皮糙肉厚打不动的那种，不过也没什么难的，只要诱引它朝一处砸，很快那个地方便会被它砸穿，之后库巴大王便大喊着掉下深渊，游戏胜利后还是大家非常熟悉的公主与马里奥的大团圆。

马里奥对大金刚



《马里奥对大金刚》公布后，大家都以为任天堂也会像以前4作《超级马里奥A》那样把FC版的《大金刚》给强化一下画面、音乐后移植过来了事，但谁也没想到，惯炒冷饭的任天堂不仅把画面音乐给大大强化，连剧情也焕然一新——虽然“《马里奥》系列”的剧情一直简单幼稚，但总让人觉得很有趣，就是说大金刚因买不到马里奥玩偶，便抢了一袋子玩偶回来，导致我们马里奥再次出击，上不为拯救世界，下不图英雄救美，只是要把失去的玩偶夺回来！



为在解谜系统上下了相当大的工夫，如踩机关、取钥匙、带领一大群马里奥玩偶回到盒子里等等，滑稽搞笑可以说是现今马里奥的一贯风格了，就是简单的一段剧情介绍，一个动作，一声怪笑都能让玩家轻松一笑，已经成熟了的“《马里奥》系列”游戏，在难度上把握得总是那么好，游戏中玩家会感觉非常轻松，因为轻松所以更有心情去体会游戏中时不时就迸出来的笑料；虽然也有谜题，但和《马里奥和路易RPG》一样，让玩家小动脑筋便可获得解谜破关的成就感。如果说找出和FC上那个救公主的《大金刚》的相同，那么雷同的恐怕只要 3 点：1.都是马里奥和大金刚的对抗；2.每关都是固定版面；3.有趣、好玩。



大活跃——马里奥与瓦里奥的其他类 GBA 游戏

在大作如云的GBA上，马里奥与瓦里奥相关的动作游戏确实少，而且《超级马里奥A》的4作又都是移植作，虽然各个都是经典，但没有一款完全原创的马里奥ACT游戏撑门面，也多少还让FANS们有些遗憾。相比起系列传统的过版类ACT，其他类型游戏中的马里奥实在是大为活跃，赛车、高尔夫、弹珠台……而瓦里奥为主角的ACT以外游戏虽然只有一款《瓦里奥制造》，但它可是超重量级的作品哦。

马里奥赛车



该怎么说呢，“《马里奥》系列”闯关类ACT之外，原创作品是非常多的，但要介绍的第一部偏偏就是移植的……不过前面不止一次提过，任天堂移植游戏绝对是有取舍的，4 部 ACT 版《马里奥 A》都堪

称不朽之作，而这款移植后的《马里奥赛车》，也同样是不可多得的佳作。

由于任天堂对自家主机了如指掌，所以区区64M的容量任天堂就把一个3D的童话世界展现给了我们。除了画面，来自于“《马里奥》系列”中大家熟悉的人气角色作为车手登场也是本作一大魅力。在本作中，马里奥、路易、瓦里奥、库巴等这些新老伙伴和对手们将不再是协力合作或生死决斗，而是乘上可爱的卡丁车进行一场有趣的竞速比赛。



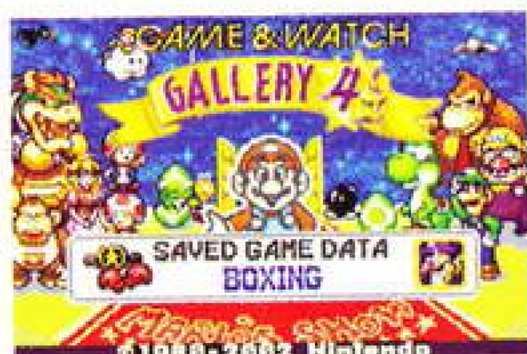
这么一场冤家对手共聚一堂的比赛，想不出现互相陷害的事情都不可能，比赛中，龟壳、香蕉皮等陷害道具被大肆应用，还有无敌星、蘑菇等道具也能在使用后达到出奇制胜的效果——道具的使用正是《马里奥赛车》的另一大魅力，这个有趣的设定虽然早在《街头赛车》上出现，但在本作中明显要成熟得多，各种各样的道具的使用，让玩家在游戏时有了更多选择，也使得比赛时的情况更不确定而从始至终都充满挑战。

比起GBA上同期其他赛车游戏，本作的速度感略差，但身处“《马里奥》系列”独有的童话世界中，和自己熟悉的角色们你追我赶并不时互相陷害一下，其刺激与紧张是一点不低于其他赛车游戏的，而游戏中角色们，也经常会时不时地搞出点恶搞，让紧张的玩家放松一笑。



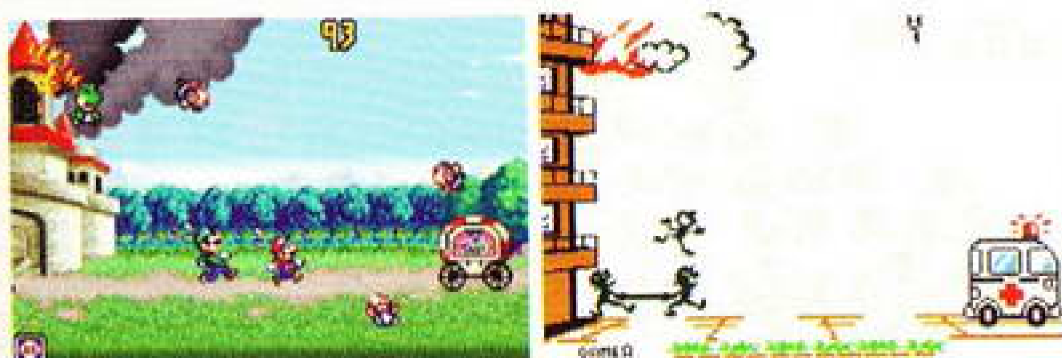
作为一款赛车游戏，本作给足了玩家紧张刺激；作为“《马里奥》系列”游戏大家族中一员，清新幽默的风格丝毫不减；而“《马里奥》系列”人气角色大聚会，更会让FANS大呼过瘾。一款游戏具备了如此多受欢迎的要素，想不成功都难。

Game&Watch 游戏合集



马里奥主持的“《Game&Watch怀旧》系列”第四次出击！因为主机平台换成了GBA，所以新模式中游戏也漂亮多了，当然，在GBA上恶搞得大出风头的角色们也会在这里继续恶搞下去。

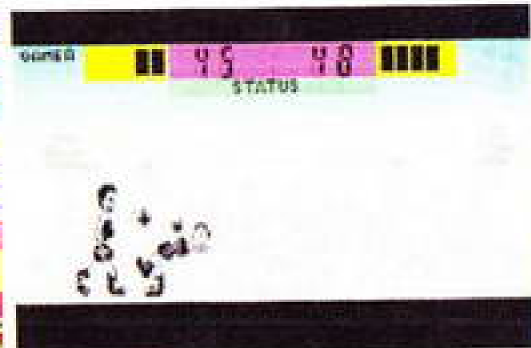
救火英雄



实际就是《GB怀旧游戏长廊2》的宽屏全彩版，玩法也是操纵马里奥和路易去接失火城堡中掉下的伙伴们；怀旧模式中，竟然连当初Game&Watch印制在液晶显示板上的预显图片都清晰可见……

拳击





虽然主持游戏的是马里奥，但拳击的主角可是路易哦，这次路易戴上拳套打拳击了，他的对手有毛毛虫，有幽灵，还有、还有坏路易！呵呵，这个帽子上是“7”（倒过来的L）、同样长着闪电胡子的家伙不知道和瓦里奥有什么关系，游戏十分有趣激烈，玩上便难放手。但原版的游戏去没什么特色，虽然在Game&Watch中属于真实大比例人物，但G&W特有的夸张表情却几乎看不到了。

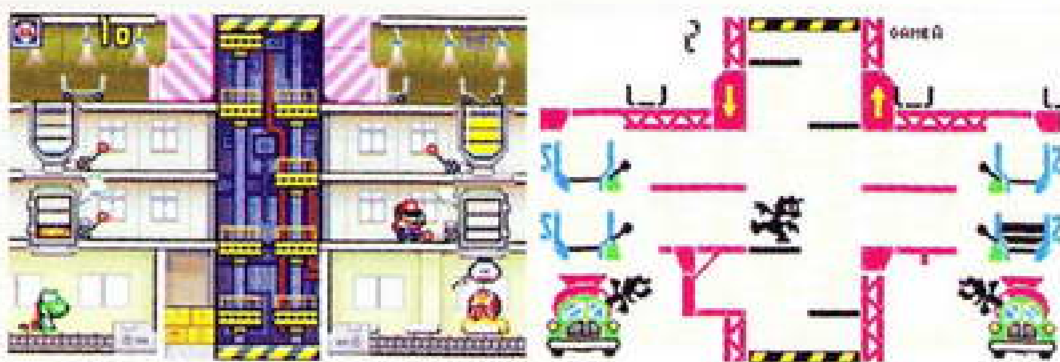
下大雨



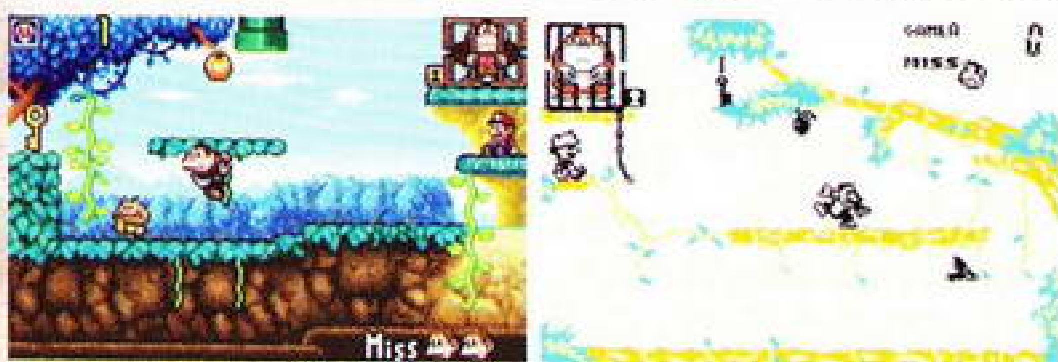
库巴在大树上向挂在四侧晾衣绳上的马里奥、蘑菇头和大金刚扔刺球，玩家要操纵马里奥帮两个伙伴和自己躲开炸弹。怀旧模式的原作也是十分有趣，一个G&W

典型的漆黑夸张的主角在4个晾衣绳间扯衣服，避免被落下的雨滴打到，一旦打到，主角就会十分可笑夸张地抖着衣服。

马里奥水泥厂



新模式中马里奥是一个糕点师，不断奔波于四个食品槽之间将香喷喷的糕点原浆落到下一道加工糕点的耀西和蘑菇头那里，要快哦，慢了的话某个食品槽满了溢出就会失去一次机会的，而且游戏中有时会有淘气的幽灵进来捣乱。怀旧版则是横井版马里奥的另一作，是把上方传送传来的水泥通过漏斗传送到下面的车载搅拌机里，人物自然是那么黑那么夸张，如果踩空升降板，马里奥就会丧失一次游戏机会，顺便说一句，横井版马里奥好像是建筑工而不是水管工哦。



大金刚 JR.

和《救火英雄》一样，本作是GBC版《GB 怀旧游戏长廊 3》中同一作品的加强版，小猩猩要四次取得钥匙救出被马里奥锁在笼子里的大猩猩就能过版，和马里奥一样，小猩猩也能把敌人一脚踩扁。而怀旧版，就是我们在中篇中介绍的《大金刚 JR》。

大金刚 3



非常好玩加恶搞的小游戏，马里奥和大金刚分站屏幕左右两边，用水枪从两侧的滴水接完水后，将版徘徊中间的火球和幽灵射到对方那里，当对手被火球烧或被幽灵咬了，那本方就算赢了。怀旧原版则是用开水喷屏幕中间的两只蚊子，让蚊子飞到对方那里去叮咬对方，而被叮咬的一方被蚊子追得抱头上蹿下跳时的场景非常搞笑。



另外，在光标停留在所选的小游戏画面时，不要着急按，因为很快，角色们就会出来给你来一段非常恶搞的表演，每个游戏都会对应不同的小动画呢，比如马里奥和大金刚用水枪对射，两人射出的泡泡合成一个大的水泡，两个家伙越射越猛，水泡越来越大，最后“砰”……

瓦里奥制造



瓦里奥自从在金字塔中得到了财宝后，便准备洗手告别那种那种赌命换钱的冒险生活了，毕竟有钱后也该好好享受一下生活了，为此他还给自己购了房子，每天舒舒服服地看电视、吞牛肉、挖鼻子……然而这天，一则游戏热卖的电视新闻又勾起了瓦里奥对金钱的渴慕与向往。

不就是开发游戏嘛，又没有生命危险，瓦里奥这么想着，便驾驶着他的摩托车，（不要问他为什么在GBC的3代驾驶飞机、GBA的4代驾驶汽车现在却开起了摩托车这总敏感话题，当心他把你抓起来扔到火星上！）总之他把电脑买了回来开始开发游戏——但大家都知道，瓦里奥是那种四肢发达头脑简单的粗人，开发游戏根本是无从下手，于是，他找来了莫娜、凯特、忍者、怪博士等各路朋友前来帮忙，于是，游戏大制作开始了！



作为一年前的大作，想必各位掌机玩家都知道它，有了4作Game&Watch游戏合集的制作经验以及从前在动作游戏中对小游戏优点的见悟，任天堂全力制作出这么一款“最多、最短、最速”的小游戏合集确实非常得心应手，发

售后其魅力无可阻挡，真如游戏中瓦里奥制作的游戏那样大卖热卖。每个小游戏都考验着玩家的反应能力和观察能力，数百款小游戏很难让玩家有厌烦感不说，玩起来还很难放下，游戏设定了通关模式和挑战模式，通关模式中玩家要在玩不同主题的小游戏时完成各个角色的剧情，而挑战模式就是挑战各位的水平了，满足条件还会逐渐增加新的小游戏。游戏通篇刺激，想玩随时玩，想停随时停。游戏在画面音乐上也再次下工夫，不少的背景音乐都是真人演唱，其中忍者一关的歌曲简直堪称经典。

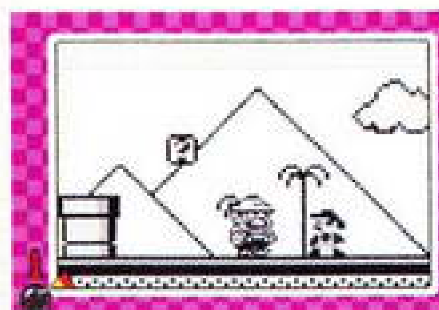




最后，在大家的共同努力下，瓦里奥制作的游戏大卖热卖，坐在钱堆里的瓦里奥再次犯了惟利是图的老毛病，现在他终于亮了底牌——他竟然藏着火箭！携款而逃的瓦里奥乘上火箭飞向太空，(也别问他去太空后钱往哪花这么敏感的话题，当心他抓起你把你扔到地球上。)而他的合作伙伴们只能眼看着无奈地叹气，但怪博士竟然没来，此时他正惬意地游在云层中呢，(汗)可冤家路窄，他和瓦里奥的火箭正正好好撞上，最后，瓦里奥的钱和火箭全部掉进了大海。爬上岸的瓦里奥如今只剩性命一条，现在的他追悔莫及，准备重新开发游戏了，名字嘛，就叫《瓦里奥制造 大回转》吧，2004年金秋发售，到时候，可能要再厚着脸皮去求那些追债的合作伙伴们了。



此次游戏制作除了那些伙伴们，来自任天堂方面的马里奥、萨姆斯等明星也都有客串加盟，不过马里奥那小子即使客串也总和瓦里奥对着干，如抢蘑菇、猜拳、抢金币等，不过瓦里奥也把马里奥的看家法宝给夺来"猥亵"一番，将《超级马里奥2》的经典开头和《马里奥医生》都给改成了瓦里奥版，这下瓦里奥可过瘾加解恨啦！






马里奥和路易RPG



碧奇公主再次遭殃，不过这次人没有丢，但把银铃般的声音丢了，结果哭起来那真是惊天地泣鬼神。马里奥赶到时正好库巴赶到，虽然因为误会打了一架，但这对死对头为了碧奇公主还是联起手来，去对付共同的敌人——不过这样游戏就应该叫《马里奥和库巴RPG》了，可倒霉的路易偏偏被卷了进来，更糟糕的是，库巴得意的乌龟喷气船失事后库巴不知掉到哪里，在陌生的豆豆王国，无奈的路易只好再次壮着胆子和老哥一起而冒险……因为总在一起冒险，所以兄弟俩的合作非常默契，不仅能够互相骑着脖子到达单个人无法到达的地方，还能组合出威力巨大的必杀技！当然，有些什么事情还是要兄弟俩的配合才能互相放心，比如马里奥要拿起锤子把库巴砸进地里，库巴就不会同意；而库巴要把马里奥砸成板，马里奥也会考虑被库巴砸扁后还能否变回来……古人说得好："战场亲兄弟，上阵父子兵。"这话虽然古板，但用到这里倒挺合适的。



游戏的情节非常简单幼稚，但游戏的系统却非常丰富，谜题在数量和难度上设定得恰到好处，使游戏玩起来即不觉得枯燥又能时不时地动点脑筋然后获得成就感。游戏中的恶搞成分非常多，让玩家在清新的世界中进行轻松的游戏时可以获得更多的快乐，如马里奥灌一肚子水再让路易踩



出来，或马里奥把路易砸进地里以及路易扮成碧奇公主等数不胜数，任天堂将RPG中必需的解谜要素做得如此搞笑，其恶搞功夫不得不让人再次折服。

虽然是RPG，但游戏很强调操作，而且敌人在地图上可以见到，爱打就打，不爱打就绕开跑，想打的话如果以锤子砸或踩的方式去接触地图上的敌人，还会获得先手攻击的机会；战斗中对操作的要求更高，击中敌人时机的准确与否会直接影响到这一击的破坏力，而根据提示输入按键的组合攻击，其效果只能用“强”来形容。

冒险的结果，自然是碧奇公主的声音被找回了，但有过合作的库巴和马里奥之间，会就此和解吗？答案是显而易见的——不会！此次冒险中，库巴虽然也算加入了“正义的味方”，但它实在是倒了太多了的霉，很难甘心哦；再说，如果他们握手言和了，库巴不劫持碧奇公主了，马里奥也不再冒险了，那以后“《马里奥》系列”新作怎么办？



马里奥高尔夫



一款由GameLot取得任天堂形象授权后开发的高尔夫游戏，马里奥实际是作为隐藏人物客串的，但以其为名也可见“马里奥”这个名字的商业价值了，就这点来说，确实是老对手瓦里奥所自叹不如的。GameLot的这款游戏在风格上与黄金太阳极其相似，无论画面、音乐还是人物对话时的“叽叽”音效。都会让喜爱《黄金太阳》的玩家感到亲切，而浓厚的RPG要素，“《马里奥》系列”角色加入和GameLot在GBA上这块闪亮的牌子，使得该作具有强强联合的大手笔，也更使得很多不懂高尔夫的玩家因为对以上某点感兴趣玩了本作后，而对代表着绿色、阳光和健康的高尔夫运动产生了兴趣。当然，玩运动游戏之外，也别忘了真正去做户外运动哦。



“《Famicom Mini》系列”中的马里奥



把“《Famicom Mini》系列”中的《马里奥》游戏归为一类，是因为这个系列的移植太原汁原味了，没有必要挨个介绍，而之所以要提及这些，不仅是因为它们是GBA上的马里奥游戏，更因为现在推出的这些以现在眼光看非常简陋的昔日大作，竟然也都大销热销。至笔者收笔为止，任天堂推出的“《FC迷你游戏合集》系列”中已经推出了《超级马里奥》、《马里奥兄弟》、《马里奥医生》和《超级马里奥2》，另外，美版也推出了相同的原味移植的《NES名作系列》游戏，其中也有《超级马里奥》。这些原味移植游戏上市后的热销，也令一些曾对此系列不看好的人们大为惊诧。

在当今这个有点萎靡不振的游戏市场中，原汁原味移植的FC游戏如此大卖，不知是该高兴还是担忧，但有一点可以肯定，玩家们追求游戏好玩这个本质，并没有变！



马里奥弹珠台



本作是至笔者完成本文时最新的“《马里奥》系列”作品，相关攻略研究自然不会少了，而笔者也就不在系统方面再浪费口舌，只是说一下玩了这款系列最新作后的感想。

碧奇公主的遭殃是任天堂获得滚滚财源的重要保证之一，因此剧情上不用想自然就是那一套了，不过这次换成了变成球去攻击倒也算是旧瓶装了新酒，全新的玩法必将带给大家全新的马里奥。游戏的画面是清新有趣的3D风格，看起来非常养眼。登场敌人因为不是出来就立刻被踩扁、砸掉，所以它们也有更多的机会来充分展示它们伤害主角的另外的可爱一面，不过即使可爱，它们也仍然要一次一次地被除掉，因为除掉它们，才能拿到更多的星星和宝物——再次同情这些可怜的小怪物。需要赞的是，本作的收集要素实在是太丰富了，红色金币、星星以及隐藏的金蛋等；还有一些如蜂巢、地洞等变小才能进入的隐藏房间。就收集要素来说，本作确实是相当耐玩。





比起任天堂旗下同类作品《口袋妖怪弹珠台》，本作的难度要高得多，首要就是对玩家的操作熟练要求高，收集红色金币、从版面边下绿蘑菇等许多设定对于一款弹珠台游戏都显得很难；还有圆形的版面，经常会使得球沿着墙不停地转——无疑，对于一款弹珠台游戏，过高的操作要求肯定会让一些普通玩家望而却步。总之，这样一款漂亮好玩却难度颇高的游戏，注定是要受到关注和争议的。

后记

长久以来一直想写一段文字给自己喜爱的马里奥和瓦里奥在掌机上的发展历程做个系统的回顾，但起笔后才发现该回顾、该整理、该写的有那么多。不可否认，为一个经典的系列作回顾是很辛苦的，但因为喜爱，再累也不觉得；相反，还因为重玩了掌机上两大系列全部的作品，笔者也借此再次重温了那段沉淀心底许久的快乐。回忆从前坐在电视机前打FC的自己、回忆去走廊灯下通宵打GB的自己……忽然发现自己已经不可逆地长大了，但玩游戏时，自己却还是像以前一样或叹或笑，完全沉浸于这些清新有趣的游戏带来的快乐之中。时间在变，游戏在变，玩游戏的人也在变，惟一不变的，就是喜爱游戏的快乐心情一直没变。仅作此拙文，再次纪念两位游戏人物带给自己那些无数快乐的日子。



















口袋妖怪VS宠物小精灵
——游戏动画大比拼

文 PMGBA 编 马修

这个月相信所有的口袋迷们都非常高兴，一方面系列最新电影版动画《裂空的访问者》本月上映，同时系列最新游戏《口袋妖怪 绿宝石》也即将发售，口袋迷真是幸福啊。在期待新的电影版动画和游戏的到来前，我们先来看看这些陪伴我们走过无数快乐日子的精灵们，看看它们在游戏中、在动画中都有什么样的精彩表现。

初看到题目，也许大家不禁要问："什么，口袋妖怪和宠物小精灵不就是一回事，都是指任天堂那386只可爱的Pokemon吗，有什么好比的？"的确是这样啊！不过，本文所要说的是游戏中的PM和动画中的PM之间的不同。众所周知，这两者之间存在在千丝万缕的关系：游戏推动了周边的发展和壮大，而周边更使游戏中的精灵显得有血有肉，不再是硬梆梆的战斗工具。

下面我们就按照小精灵们在影视中的"表现"将它们分为"正"、"邪"两类，正义类的精灵当然属于游戏中的主角——小智、小遥、小正及其朋友们的宠物，而邪恶类自然是他们的宿敌——火箭队、熔岩团等邪恶组织的喽罗了，当然，游戏中的PM是没有正反自分的，反映它们之间不同的，只有强弱。

一、正派PM大比拼

正义类的精灵大多数是外形可爱的，但有一个共同的缺点，就是比较弱，皮卡丘就是最好的典型，不过它们都能够凭借坚强的毅力和团结得到最终的胜利。

1.小智的精灵



皮卡丘

游戏：柔弱的电气精灵，除了速度没有突出的地方，低下的耐力使其经常成为被秒杀的对象，但是装备电气珠后，它就会发挥出异常恐怖的杀伤力。不过一旦秒杀不掉对手，自己基本上也就小命不保，属于典型的不成功则成仁的角色。

影视：TV第1集从大木博士处得到，一开始不喜欢小智，后来小智挺身而出救了它，受感动后才和小智成了感情绝佳的好朋友，有颗善良的心，它很有个性，如果不想战斗小智也控制不住，不管哭泣、笑或生气时都非常可爱，在冒险的过程中学会了许多绝招，在关键时刻，还会发挥出难以想象的威力。



绿毛虫

游戏：技能只有撞击和吐丝，能力低下，亮点仅在于吐丝的2倍速度下降效果，在双人低种族值对战中有较好作用，但因耐力、速度都过低，所以没有良好的保护，它的亮点是无法发挥的。

影视：TV第3集从野外收复，第4集进化，21集放生，是小智收服的第一只精灵。由于小霞非常讨厌昆虫所以经常对它恶语相伤使它大受打击，但在小智及皮卡丘的鼓励下，它重拾信心，在伤痕累累、全队负伤的情况下打败了火箭队，之后进化，后又在小智们遭到大针蜂攻击时挺身而出进化成巴大蝴。最后小智遇到了巴大蝴群时，让巴大蝴去找喜欢的对象，但都一直碰壁，但在遭遇火箭队实施将巴大蝴群一网打尽的阴谋中，它舍命而出英雄救美，终于让对方回心转意，之后与小智洒泪挥别，到远方去繁殖下一代了。



比比鸟

游戏：攻击、耐力与速度中等，但是羽毛之舞的快速减攻效果使它可以在扰乱方面占有一席之地，依靠吹飞也可以对付强化，只是耐力问题加上吹飞必定后出，可能使其还没出招就挨杀，是需要小心使用的精灵。

影视：TV第3集捕获，82集进化并放生，是小智常常使用的精灵，在最后因为要保护波波及比比鸟群与大嘴雀的战斗中进化成比雕，并击退了烈雀群。因为担心烈雀群会再回来并要保护比比鸟，小智便将它放生。







妙蛙种子

游戏： 刚柔并济的精灵，无论攻击还是防守都能做得游刃有余，属性上免疫了中毒和寄生种子的状态，但是特性上无法发挥草系的晴天优势却是一个遗憾。

影视： TV第10集得到，是很有个性的精灵，有时连小智的话都不听，在不思议花园中原本可以进化成妙娃草，却任性放弃了进化。到大木研究所时，因为草精灵的内斗需要妙蛙种子来处理，所以留在了研究所。



小火龙

游戏： 典型的火系双刀精灵，良好的两攻使得它的攻击极具杀伤力，但由于耐久较低，遇到自己无法克制的属性时就要注意换人了。

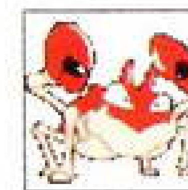
影视： TV 第 11 集得到，43、46 集两次进化，135 集离开。原本被训练家抛弃，因小智救了它而成为队伍的一员，在进化成火恐龙后小智就无法控制它，二次进化成喷火龙后情况更是糟糕。不过它被快泳蛙的冷冻光束冰冻后，小智日夜不歇地照顾令它感动，以后开始听小智的命令了。冒险到喷火龙山谷时，小智觉得喷火龙太弱而让它留在喷火龙山谷中接受训练而离开，后又回来与小智一起参加了第八道馆比赛与联盟赛，在《结晶塔的帝王》中，还与炎帝进行了一场势均力敌的恶战。



杰尼龟

游戏： 主角精灵中的盾牌，由于可以学得两反，因此它无论对普攻精灵还是特攻精灵都有很大的威胁，良好的耐力使得它成为消耗战中的强者。

影视： TV 第 12 集加入，148 集归队。原本是杰尼龟队的队长，开始时因一直带领众杰尼龟四处恶作剧而惹人讨厌，后因抢救森林大火有功而使杰尼龟队被升级为杰尼龟消防队，因想跟在小智旁边而志愿被小智收服。后来在精灵消防大赛中又遇到了杰尼龟队，小智认为杰尼龟应该留在消防队来带领队员们，才暂时离开，后又回来与小智一起参加了联盟比赛。



大钳蟹

游戏： 拥有很高的普攻和普防，加上没有普攻弱点的属性，剑舞以后的持久破坏力绝对一流，但由于速度慢，一般考虑以替身配合速度来使用。

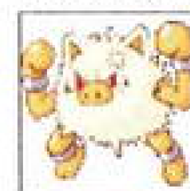
影视： TV 第 13 集捕获，76 集进化。是小智在沙滩上发现的精灵，小智只是想要让小霞知道他的能力，并想起大木博士要叫他收服多一点精灵才收服的。不过因为身上已经有六只精灵，所以被传到大木博士那里，却差点被大木博士吃掉。



鬼斯通

游戏： 鬼系中的多面手，不低的特攻和速度使得它进攻起来威力十足，而丰富的干扰招式也可以弥补它耐久不足的缺点，濒死时无论是殊途同归还是大爆炸都能收到不错的效果。

影视： TV 第 23 集得到，24 集转让。小智被娜姿的超能力精灵勇吉拉打败后，前往幽灵塔去收服幽灵精灵，却被鬼斯通们的恶作剧给弄得灵魂出窍，于是小智告诉鬼斯通们他的目的与梦想，鬼斯通被感动，竟答应跟小智同行。不过在跟娜姿挑战时，鬼斯通竟自己跑掉了，害得小智差点被超能术变成玩具娃娃。



火爆猴

游戏： 高速的格斗系精灵，适合进行速攻，但是耐久差，因此要避免进行消耗战，尽可能地速战速决。

影视： TV 第 25 集得到，29 集托付。原本是猴怪，因为被火箭队踹一脚生气了后得以进化，小智和伙伴们也因此而被搞得天翻地覆。因比赛中小智不顾自己而使它免于受伤的行为所感动，便奋发赢得了大赛冠军，之后小智把它托付给了格斗精灵训练家。



臭臭泥

游戏： 毒系中惟一能与超能精灵正面叫板的精灵，极强的耐力，加上不错的攻击，诅咒后无论进攻还是防守都令对手头痛，而且它还能得到封印，配上大爆炸后能将对手的炸弹全数封杀。

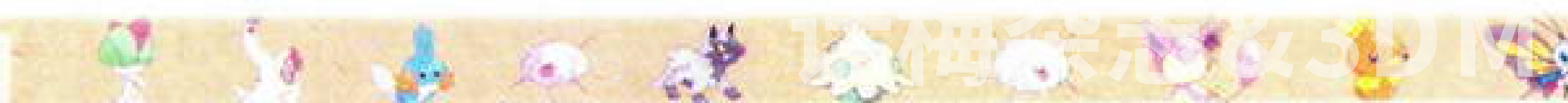
影视： TV 第 30 集得到并给大木，它原本是臭泥的老大，由于带领臭泥们影响了发电厂的运行，被小智设计收服。因为非常臭，且喜欢黏人，所以大木博士被搞得很惨……



肯泰罗

游戏： 拥有优良的攻击和速度，快攻可以给予敌人以重创，威吓特性配上不低的普防还能在必要的时候兼职普防盾牌的角色，利用特性打游击也是一种十分有效的战法。

影视： TV 第35集，小智在野生狩猎区跟火箭队比赛抓精灵时，小智原本想收服其他精灵，却阴错阳差地收到肯泰罗，后来干脆一不做二



不休，一口气抓了 30 只！



乘龙

游戏：不错的耐久性，其两个特性分别是相对应类型精灵的克星，特攻不是很好，可以考虑下毒，还会唱死亡歌，另外可以使用黑雾破解对手的强化。

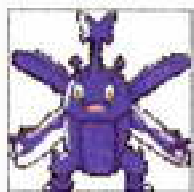
影视：TV 第 85 集得到，114 集放生，258 集又重逢。一只年纪很小的精灵，因与乘龙群分散搁浅在岸边，在受人欺负时被小智救出。一开始非常怕人类，但在小智的帮忙之下成了水上交通工具，再次遇到乘龙群后，小智把小乘龙送回它父母身边，后来这只乘龙晋升为乘龙群的队长。



卡比兽

游戏：一看就知道是典型的盾牌，高HP、高特防和不错的普攻使得它非常好用，配上诅咒后，普防低的弱点也可以被弥补，而破坏力也能得到进一步提高，作为对手的话会是一个非常令人头痛的精灵。

影视：TV 第 95 集抓到，是小智在长满柚子的岛上捕获的，卡比兽入侵果实七岛后想把所有柚子吃光，情况危急下小智让胖丁唱歌使卡比兽睡着，也因此顺利地收服了它。



独角仙

游戏：昆虫中的破坏之神，有着威力恐怖的百万大角，如果虫族警告特性发动的话，杀伤力更是惊人，除了钢、火、鬼、斗、飞以外的精灵多数经不住它一下，不过由于有着飞行系的 4 倍弱点，需要小心避开天敌。

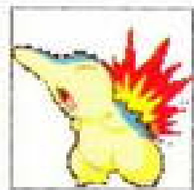
影视：TV 第 120 集抓到。是小智在城都联盟捕捉的第一只精灵，它在和巴大蝴在吸树液时被大甲攻击，但个性温和的它并不还击，受到小智的帮助后而决定被小智收服。它非常喜欢喝树汁，尤其是妙蛙种子背部的树汁，但也常常因此而受到妙蛙种子的一阵打。



菊草叶

游戏：能力一般，使用方法和妙蛙种子多少有些相似，只是少了普攻能力。下毒、天气战、特攻型是其主要的战术。

影视：TV 第 127 集收服，200 集进化。小智在草原上看到受伤的菊草叶，把它送到精灵中心后却被火箭队偷走。小智把它救出来后，它还是因不喜欢小智而逃走，结果迷失在雪山中，被小智再次找到，这次菊草叶受到感动而自愿给小智收服，以后它就非常喜欢小智，有时会粘在他身边撒娇，认为自己吃亏时也非常会闹情绪。在发电厂时，因小智的精灵没带过来，惟一的菊草叶又被火箭队抓走，菊草叶眼看着小智一直被攻击，在即将无计可施的情况下，菊草叶突然进化了！



火岚鼠

游戏：可以说是在各版本的初始精灵中相比最弱的一个，耐久一般，攻击力又不是很强，无奈只可作盾牌精灵使用，由于骚扰技能贫乏，因此无法做出好的搭配。

影视：TV 第 124 集得到。小智在与另一位训练家争夺中得到了火岚鼠，虽然平常好像懒洋洋的样子，但非常厉害，防御性特强，背上的火焰一开始很难喷出，但经特训之后就能够随时喷发了。



小锯鳄

游戏：和火岚鼠一样，也是各版本的初始精灵中较弱者之一，只能利用一下本身能力来组合二刀流的搭配。

影视：TV 第 152 集得到，是小智及小霞都想要的精灵，最后小智打赢小霞而得到。小锯鳄的精力非常充沛，常常跳来跳去不休息，表演技术一流。

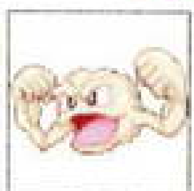


猫头鹰

游戏：惟一的价值就是可以成为耿鬼的克星，技能搭配无特别技巧，胡乱拼凑都可以。

影视：这是动画中惟一捕获的一只闪光型的精灵呢！聪明伶俐，加上是非常特殊的闪光精灵，小智喜欢上了它并费劲周折把它收服。

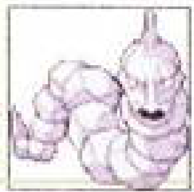
2. 小刚的精灵



小拳石

游戏：普攻普防都很出色，同时又是一颗炸弹，濒死时轰的一下威力非凡，但是本身特防较低且有着水系的 4 倍弱点，需要小心使用。

影视：小刚一开始就拥有的精灵，是小刚的助手之一。



大岩蛇

游戏：普防极其优秀，是一面很好的盾牌，速度在同属性的精灵中也是最高的，但是其他能力低下，最好配合剧毒等招式来进行消耗战。

影视：小刚一开始的精灵，是小刚的得力助手，能够在地下自由活动，非常强大。



超音蝠

游戏：速度很高，且能习得很丰富的辅助技巧，干扰能力出众，攻击方面也有真空斩、毒炸弹、影子球等等优秀的招数，是一只非常好用的多面手。

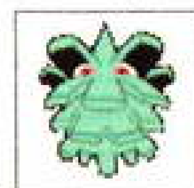
影视：TV第6集抓到，166集进化，197集再次亲密进化。小刚在月见山收服的精灵，擅长使用超音波，最后在超音蝠之馆里与另一只超音蝠配上了。随着和小刚友好度的增加，最后在跟蒙面武藏对战时进化成了大爪蝠。



六尾

游戏：又一只优秀的消耗盾牌，剧毒+火焰漩涡+混乱光的组合威力十分可怕，配上怨念也可以在临死时“阴”对手一下。

影视：TV第28集得到，170集交还。由精灵美容师小雪交给小刚照顾，外形非常可爱，小刚把它当作小雪小姐一样的珍惜照顾，最后小刚在精灵选拔赛中把它交还给了小雪。



松果怪

游戏：普防很高，又有撒菱这种实用的消耗技能，且有高速旋转反制对手的撒菱，是消耗战的热门人选。

影视：TV第144集收服，260集进化。小刚使用快速球将其收服，它常常搞自爆，尤其是兴奋时，所以往往波及到旁人，尤其是小刚最惨了，因小刚不顾危险救了它后而感动进化。



水跃鱼

游戏：宝石版的初始精灵，可以算是3个版本中比较强的，主要战术为诅咒强化，属性优势（水加地）使得他又减少了一个死敌——电系。

影视：AG25集得到，原本是水五郎群的头目，在危急情况下因小刚的极力帮忙，使它最后决定被收服。



顶叶兽

游戏：耐久一般的精灵，水加草的属性使得其特防无弱点，普防也有众多的抵抗招式，再配合特性，下毒、消耗、强攻都可以实现不错的作战效果。

影视：AG12集得到，63集进化。它原本是花店三姊妹的帮手，看起来呆呆的，在遭遇困难时小刚指导了它，因此而愿意跟着小刚。平常看起来很弱，但有时会爆出超强的攻击力。

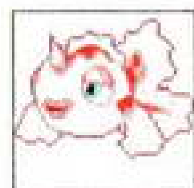
3.小霞的精灵



海星星

游戏：具有很高的特攻和速度，加上很丰富的配招，克制面非常广，双防虽不理想但有宇宙能量强化，是攻防皆能的精灵。

影视：是小霞的得力助手，擅长水面上的攻击，后送回华蓝道馆托小霞的三个姐姐照顾。



角金鱼

游戏：又一只具有梦话+一击必杀的无耻组合的精灵，但由于耐力不足，梦话+一击必杀又需要靠运气，运气差就很容易被K。

影视：也是小霞一开始就有的精灵，不擅长在陆地上战斗，但在水中相当活跃，不过有一次差点成了卡比兽的食物。



墨海马

游戏：由于是未进化型，能力偏低，雨天使用墨汁炮对对手进行干扰的效果比较好。

影视：TV第19集得到，因为阻止巨大玛瑙水母对人类进行恐怖攻击而受伤，被小霞发现时它告诉小霞这件事，但小霞竟不懂它的意思，直到出事后小霞才了解并感到内疚。它是很可爱的精灵，最后也送回华蓝道馆托三个姐姐照顾。



可达鸭

游戏：能力极其平衡，普攻特攻均可，两种特性对付炸弹或是天气战队都很好。

影视：TV第27集得到，与其说是收服还不如说是自己跑进精灵球的。是一个又蠢又笨的搞笑角色，虽然是水系但竟然不会游泳，而且常常自己从宝贝球里跑出来，小霞也拿它没办法。虽然平常是看起来并不怎么样，不过只要头部剧烈疼痛的话，就会使用出石化功和念力的恐怖绝招呢！



波可比

游戏：两防较高，其他能力都较低，虽然有紧张特性但普攻能力依然差劲，天之恩惠特性配合追加效果的技能会收到不错的成效，自认为运气好的也可以配摇手指来赌一把。

影视：TV第50集得到，AG45集进化。原本是小智得到的蛋，但是因为一生出来就看到小霞，就认定小霞是它的母亲，于是就变成小霞的精灵了。有时候它会使出挥指功，可以变

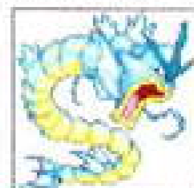
成任意的招式。在一次战斗中突然进化成波可基克，后来因为要在波克比的乐园那里照顾波克比群而决定留下。



蚊香蝌蚪

游戏：由于是最初形态，能力自然高不了，但速度却相当不错！本身能催眠，还能拥有可怕的腹鼓，蓄水特性进一步提升耐久，运气不错的话可拥有很强的干扰性。

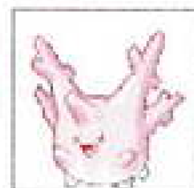
影视：TV第111集抓到，152集进化，248集二次进化。小智和小建不小心吸入霸王花的麻痹粉，于是小霞就去寻找阿西雷水草，在途中遇上了蚊香蝌蚪，因为火箭队也想要阿西雷水草，小霞帮它打倒火箭队并收服了它，在小霞和小智争夺小锯鳄的对战中进化为蚊香蛙。



暴鲤龙

游戏：有着强大的攻击能力，龙舞以后破坏力非凡，很高的特防即使被一些电系技能击中也不会致命，配合特性又能弥补并不强大的普防，是很好用的攻击手，适合于强化后秒杀。

影视：华蓝道馆对战用精灵，因某种需要小霞把它带出来，原本在华蓝道馆里的它因为情绪失控，差点出事，后来在小霞努力下，终于平息了它的怒气。



太阳珊瑚

游戏：水加岩的属性使得原本就弱的它耐久更危险（属性克制过多），能力不论哪方面都不突出，实在是无药可救的弱，只能考虑骚扰，但是骚扰技能又不多……

影视：TV第214集收服。小智看到一个小女孩和太阳珊瑚受困在被海浪冲走的房子上，救下来后才知道她们家是养殖太阳珊瑚的，因小霞越看越喜爱，所以想收服它，但要跟太阳珊瑚决斗才行，经过一阵缠斗之后，终于收服了好动活泼的它。

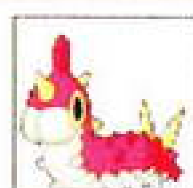
4、小遥的精灵



小火鸡

游戏：火系双刀精灵，蓄气后的火焰踢在有焦点镜的配合下会心率惊人，本系的起死回生在濒死时的威力巨大，具有秒杀除鬼系外多数精灵的能力。

影视：AG第1集从博士处得到，82集进化，是超可爱的精灵，但由于小遥不会指令，战斗时看都没看就胡乱攻击，闭着眼睛往前冲，常常都以失败告终，属于爆冲型的精灵。



刺尾虫

游戏：基本上就是绿毛虫的强化型，进化完全后有两种形态，一种是可作为特攻强攻型的黄蝶，不过特攻技能贫乏；另一种可作为下毒型的花蛾，本身耐久一般，也不算很实用。

影视：AG第14集捕到，24、28集两次进化，小遥受到华丽大赛奖品的诱惑而收服它。属很贪吃的精灵，不但自己吃得快，还把别人的份也给吃了，吃完后就在一旁睡觉，进化后参加了华丽大赛。

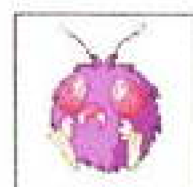


玲珑猫

游戏：有着解除所有异常状态的愈之铃，可以作为队医使用，但是耐力不足，需要小心把握上场的时间，避免被秒杀。

影视：AG第47集得到，是很可爱的宠物！常常都会想要抓自己的尾巴而搞得晕头转向，小遥收服后就用它来参加华丽大赛，会模仿等绝招。

5.小健的精灵



毛球

游戏：能力不强，惟一的优势就是他的特性——复眼，使得催眠术可以很好地发挥作用，可惜没有较好的强化技能。

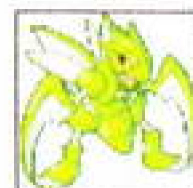
影视：毛球可说是观察家必备的精灵，因为他的眼睛可是很好的哦～可以识别精灵、找寻精灵，所以是精灵观察家必备品！



马利鼠

游戏：大力士特性使得它的普攻能力十分强劲，加上优良的耐力，可以作为一只十分强大的攻击精灵。

影视：它那可爱的大耳朵，可以听到从远方传来的声音，是小健的强力助手！



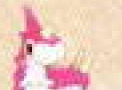
飞天螳螂

游戏：较高的普攻和速度使它非常适合于快攻，而可以习得多种强化技能和接力棒，但由于耐力差，需要抓住时机强化，否则很容易遭到重创。

影视：TV第98集收服，原本是飞天螳螂的首领，但因年老力衰而被新首领逐出，后由小建收服。很有骨气，也很有尊严。

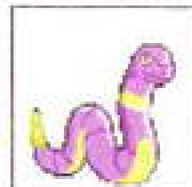
二、邪恶PM大比拼

精灵本没有正邪之分，只是所谓“近朱者赤、近墨者黑”，在以阪木老大为首的邪恶组织



火箭队的熏陶下，这些精灵也变得凶恶、势利。顺便说一下，像鲤鱼王、卡蒂狗等被放在邪恶PM里，也确实有些对不起它们啦，呵呵。

1.武藏的精灵



阿柏蛇

游戏：能力一般，但由于有特性威吓，可作为游击型，在缠绕对手后下毒。

影视：TV第31集进化，AG第6集放生。武藏在中元节得到，后因被感动而进化。到宝石联盟时因为同伴遭到盗猎者的攻击而决定留下来保护同伴。



大舌头

游戏：能力平平，技能不丰富，下毒也不合适，强攻亦不是很好，无奈……随个人喜好搭配战斗吧。

影视：TV第52集得到，147集交换。因吃了武藏所购买的东西，武藏一气之下把它收服了，它非常喜欢舔东西，最后因不小心跟阿德的果然翁交换了。



果然翁

游戏：BT中的BT，超高的HP、可怕的两反、实用度高的鼓掌、令人抓狂的踩影子特性，无一不让它变得极其强大，再强的精灵也可能会被它的两反给活活搞死。独特的特性，使得对手无法换人，真是让人感到恐怖的精灵啊！

影视：TV第147集交换得到，原本是阿德的精灵，因为武藏不小心用大舌头交换得到，常常会突然冒出并说“sonans”，抢尽喵喵的风头，不会主动攻击，只会一两种绝招。

刺尾虫



游戏：同前面。

影视：AG第14集得到，24、28集分别进化。武藏因要和小遥竞争华丽大赛而争夺刺尾虫，最终还是失败了。不过也许是缘分，在武藏跌落到树上时发现了另一只刺尾虫并将它收服。



剑牙蛇

游戏：两攻都还尚可，蛇皮特性很差劲，主要靠RP。黑雾勉强一用，可以破解强化，其他技巧一般，只有使用缠绕捕获对手后下毒，但由于耐久不高，比较危险，所以还是靠队伍中的盾牌去进行毒死行动吧。

影视：AG第8集捕捉到，是非常霸道、非常恶劣的精灵，因咬断武藏的头发而被愤怒的武藏修理一顿，之后居然不通过精灵对战而直接收服。

2.小次郎的精灵



卡蒂狗

游戏：能力一般，不受重视。惟有从队友处接力攻击后，利用独有技能神速杀敌。

影视：TV第48集留下，帅气的精灵，是小次郎以前饲养的精灵，因为小次郎是富豪家族，连它住的狗屋占地也非常广大。后来由于小次郎担心自己的双亲，所以没将卡蒂狗带走，而是留下来代他照顾家人。



鲤鱼王

游戏：能力除了速度外没有值得注意的地方，几乎是游戏中最弱的……

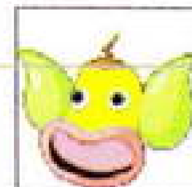
影视：TV第16集买到并丢弃。小次郎在圣安奴号上被一个鱼贩骗说是强大的精灵而买下，结果花了一笔钱却发现它没有什么用处而气得把它丢了，不料丢弃后却进化为暴鲤龙。



瓦斯弹

游戏：完全进化后，可称得上是毒系中的精英，具有最强的普防盾，浮游特性又为他减少了一个克星，就能力而言，攻防兼备，可以破解对手强化（技能黑雾），废掉普攻精灵（本身高普防+技能鬼火），打到最后还可以一换一使用（大爆炸）。

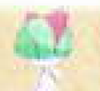
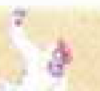
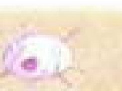
影视：TV第31集进化，AG第6集放生。和阿柏怪一样受到感动而进化，在宝石联盟时同样因为同伴遭到盗猎者攻击而决定留下来保护自己的同伴。



口呆花

游戏：完全进化后，和霸王花有点类似，同样可以使用天气战术和兼职队医，能力中档。

影视：TV第57集进化，262集丢弃。前后



一共有2只，第一只小次郎交给饲育屋代为保管，之后进化成大食花，但大食花在战斗时常常误将小次郎一口吞下。262集小次郎因为之前丢弃了鲤鱼王没能把钱给换回来，所以无奈下用大食花跟鱼贩的口呆花交换，不久后进化，由于第二只大食花还是会“吞吃”武藏，所以被武藏给丢了。最后两只大食花在空中相遇，互相喜欢而一起离开了。



沙漠奈亚

游戏：进化完全后，有着不错的两攻，只可惜耐久度、速度都太弱，使它难以受人重视。

影视：AG第6集中，因喜欢小次郎给它的食物而让小次郎收服，非常忠实于小次郎，但有时也会误伤到他。

3.阪木的精灵



猫老大

游戏：速度快，攻击中等，干扰技巧丰富多彩，配合速度可以轻易玩弄对方于股掌之中。拥有著名组合虚张声势＋自我暗示，特性方面可以保证不会被麻痹牵制战斗力，耐久方面又有撒娇和超健忘，此外，它还是速度最快的催眠精灵。

影视：火箭团老大阪木身边的宠物，和阪木生活在一起形影不离，性格和阪木类似，常常看不起它的未进化型——喵喵。

4.其他



喵喵

游戏：速度算不错，技巧方面可以模仿猫老大，干扰起来也不含糊，虽说是未进化型，但绝对不可以太小看哟。

影视：如果问386只宠物中我愿意挑哪个，那我的答案便是——喵喵！虽然它并不强，也不稀有，但它非常人性化，懂得人类的语言。贪财是它的缺点，不过从另一个角度上讲，这也是它的可爱之处。

三、神兽PM大比拼

许多神兽在游戏中无法直接得到，尤其是以梦幻、雪拉比、吉拉奇、迪奥西斯为代表的一级神兽，它们只出现在历年的各部口袋剧场版中，它们的共同特点用一个字形容，就是“强”！无论是出场画面的宏伟，还是出招力量的壮大，都是首屈一指的。在游戏中得到它们的正规方法一般都是购买相应剧场的电影票，通过电影票来获得官方赠与的一段数据（输入到你的游戏卡带中），从而在特定的地方捕捉到它们，例如近期上映的《裂空的访问者》，购买该剧场电影票的人便能够获赠相应数据，从而在游戏中乘船到达9号岛屿捕捉最后一只神兽No.386迪奥西斯！

神兽在电影中的具体表现，请大家参考《掌机王SP》第1辑上面的介绍，这里只简单说明它们在游戏和电影中的风采。（读者甲：什么，你不是说游戏中不能得到吗？笔者：啊……我是用金手指得到它们的，谁让它们这样讨人喜欢呢。）



超梦

游戏：当之无愧的精灵强者，种族值在所有精灵中为最高，配合高速度进行冥想后的杀伤力几乎可以秒杀一切精灵！

影视：人类制造的DNA精灵，根据梦幻的基因制造出来。它能听懂人类语言，可以任意复制PM的基因，创造出克隆PM，自恃为Pokemon之王。摆脱了控制它的阪木后，带领克隆PM奔向神秘岛，又和众多训练师及梦幻发生了大战，最终被皮卡秋的泪水感动，带领克隆PM隐居到生命湖……



梦幻

游戏：能力平均，没什么弱点，由于样子可爱所以很受人欢迎，在战斗中很灵活，能学到的招式也是各式各样，可以利用不同的招式将不同的敌人打败。

影视：梦幻般的PM，是自然所创造出的PM协调者，邪恶的火箭队利用它的力量创造出克隆PM超梦。它不喜欢与人争斗，总是隐蔽自己。但善良的人要遭受灾难时，它又会挺身而出。它拥有变身和隐身的能力，极为神秘，但它的性格十分温顺。



露琪亚

游戏：各项能力都非常高，尤其是速度与两防，所以比较擅长打



持久战，能学会的招式也是包罗万象，配合适当的强招，你会发现它在战斗中的表现非常出色。

影视：大海的守护神，守护着大海的和平并且调解着三圣鸟的纷争，同时救助在海洋中遇难的人类。它不爱战斗，最常用的能力就是保护他人的"神秘守护"。当它被收集狂困住时，最终愤怒地发出了破坏死光来破坏了收集狂的变态欲望。在生命快要结束时，小巫女用唤醒笛声使它再度复活，守护大海。

火焰鸟



游戏：身为三圣鸟之一，各项能力自然也很高，特别是攻击与特攻，并且能学会飞系中最强招式——"神鸟"，经常在战斗中秒杀其他精灵。

影视：火之神，三大守护神鸟之一，传说只要三神鸟出现危险和纷争，就会使海之神现身。栖息在火之岛上的火焰鸟，与冰之神，雷之神有着长年纷争。它擅用火焰攻击，它的火焰被用来做石英大会的圣火，是神圣和庄严的象征。

急冻鸟



游戏：是一个善于特殊攻击的精灵，它的特攻与特防都很高，加上冰系的强力招式，是个实力派精灵，战斗中主要提防火系和电系就行了。

影视：冰之神，三大守护神鸟之一，栖息在冰之岛上，擅用冰攻击，曾经有人在雪山上发现它，它会帮助在雪山上迷路的人们。它能使用瞬间移动，避免那些居心叵测的人。

闪电鸟



游戏：它整体的能力都挺高，而且速度很突出，由于有飞属性在，也就不怕任何地系攻击了，好好利用它，在战斗中与对方速战速决吧。

影视：雷之神，三大守护神鸟之一，擅用电气攻击，它发出的电流能与电气Pokemon沟通，曾出现在发电厂补充电气。

凤凰



游戏：与露琪亚相似，各项能力都非常高，特别是特防与两攻，还能学会各种攻击力强的招式，在战斗中常常先发制人，似乎没什么精灵是它的对手。

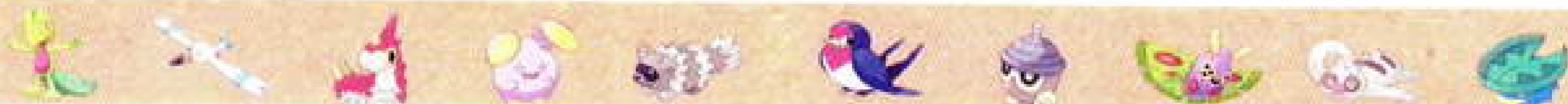
影视：传说中的PM之王。人类在铃铃塔上祭祀它，曾经有一个氏族能与它交流。传说500年前人类激怒了它，它一把火烧了塔，给人类带来了灾难，并派遣了三个使者来监视人类。它很少出现，但在小智面前现身过两次，并给他指引方向。

水君



游戏：防御和特防都很高，同时也是少数可以学会"镜面反射"





的精灵之一，它的招式主要以水系为多。

影视： 凤凰所派的三使者之一，水系，出没于湖泊、海洋、沼泽，曾多次被目击到。它善良的心并不仇视人类，常常调解人类和Pokemon的争端。

炎帝



游戏： 整体的能力都十分出众，特别是攻击非常高，可以学会“火焰放射”与“大字篝火”等威力很高的火系招式，通常都能够给对手造成重伤，是个出色的精灵。

影视： 凤凰所派的三使者之一，火系。出没于大地、岩浆、温泉、火山、塔楼。性格凶猛，但不喜欢袭击人类，也曾出现在人类面前。在人类受Pokemon袭击时会帮助人类，擅用吼叫来吓走敌人。

雷皇



游戏： 稍微低了点的防御可以用“反射盾”来弥补，其他能力都挺强，尤其是速度较高，充分利用这一点，可将它培养成一名速攻选手。

影视： 凤凰所派的三使者之一，电系。控制天气，出没于森林、草原，很少被目击到，不喜欢和人类接触。喜欢帮助Pokemon，不过喜欢独处，很少出现在Pokemon面前，从不见人。

雪拉比

游戏： 跟梦幻一样，能力也很平均，并且能学会“治愈铃声”这类珍贵的招式，能充当队伍中的医生，也是一个在战斗中很好用的精灵。



影视： 森林之神，大自然的领主，拥有超越时空的能力。由于被邪恶的精灵猎手和火箭队袭击，使它一开始惧怕人类。一度被火箭队控制变为邪恶精灵而破坏森林，后来在小智等人的努力下又唤回了它，继续维持着森林的和平。

水都守护神



游戏： 红、蓝水都守护神除了防御不太高外，其余能力都相当出色，能学会“自我再生”等强力招式，并且有专用道具——心之水滴。假如两个一起出场战斗，加上“互助”那可不得了。

影视： 两个水都守护神给我们的感觉很像活泼的小孩子，哥哥和妹妹一起生活在秘密花园里，亲密无间，时不时会偷溜出来参加城市里的各种活动，虽说是神兽，但它们却很平易近人呢！

古拉顿和海皇牙



游戏： 独特的天气特性使得它们有利有弊——古拉顿的纯地属性，因为天气原因不再十分惧怕水系技能，但是也为草系最强技能阳光烈炎提供了直接出击的机会；海皇牙的纯水属性，使得水系技能的威力大幅度提升，并大幅度削弱了火系技能的伤害，但是雨天使得电系技能打雷命中率为100%……这两大神兽主要战术是依靠技能强化后，再借助本身高耐久来一





举歼灭对手。

影视：传说中创造大地的古拉顿，浑身上下充满着火焰的气息，邪恶的熔岩团利用吉拉奇的力量使之复活后，庞大的身躯发起破坏性的进攻，不但吸收着周围的能量，还用粘稠的触须抓捕精灵，连人类也不放过……至于海皇牙，只有空中的星星呈现过它的身影，莫非下一场劫难的主角就是它？

吉拉奇



游戏：全部能力种族值都只有100，是超级平衡的3大精灵之一。其特性（天之恩惠）和属性（钢+超能）加上众多的技能使其可以组合出很强的搭配，无论是下毒型、特殊效果型或者强攻型都没有问题。

影视：传说一千年出现一次的流星，而在这七天内见到一千年醒来一次的吉拉奇的人，许下任何愿望都会实现，因此被称为七夜的许愿星。由于吉拉奇太善良，所以容易被阴谋家利用，也因此更需要人们的保护。它能利用幻象造出虚幻的事物，能吸收流星的能量来润泽大地，七天一过，它就再次进入休眠状态。

裂空神龙

游戏：386只精灵中的佼佼者，各项能力都非常高，加上龙系、超能系、飞行系的绝招，几乎无以匹敌。



影视：大气层领域的守护者，对于侵入它的大气层领域的一切不速之客，都会毫不留情，在与迪奥西斯的大战中，展示了它恐怖的力量。

迪奥西斯

游戏：是一个奇特的精灵，居然拥有三种形态！三种形态的HP相同，但其他能力却分版本的不同而不同。在《宝石》版中，主要是速度和两攻很高，两防很差，全靠速度快，它在战斗中能秒杀很多精灵，



但也容易被别人秒杀，碰到难缠的对手最好用辅助招式加一加两防；在《火红》中，两攻比宝石版更高，但两防却更差，与强力对手对战时，也应该先加加两防；在《叶绿》中，两防尤其突出，换言之，速度和两攻就低很多，这样虽然不容易被别人秒杀，但也不容易打败别人，只能配合一些强力绝招或加攻击辅助招式来应敌。

影视：谜一样的宇宙DNA精灵，在彗星撞击地球的浓尘中现身，但因为闯入了裂空神龙的大气层领域，所以与裂空神龙展开了惊天动地的恶战，战斗的同时，它无数的分身影子迪奥西斯们也在城市中进行着灭绝性的破坏。

暂且写这么多吧，其实动画中的精灵远远不只这么多，小智的宿敌小茂、冒险途中遇到的朋友以及火箭队的干部都有自己充满个性的PM，限于篇幅，本文只列出了最常见的精灵们。最后感谢皮卡丘台湾道馆对本文的帮助。



文 Tecas 编 LIKY

流金岁月——GB游戏怀旧长廊

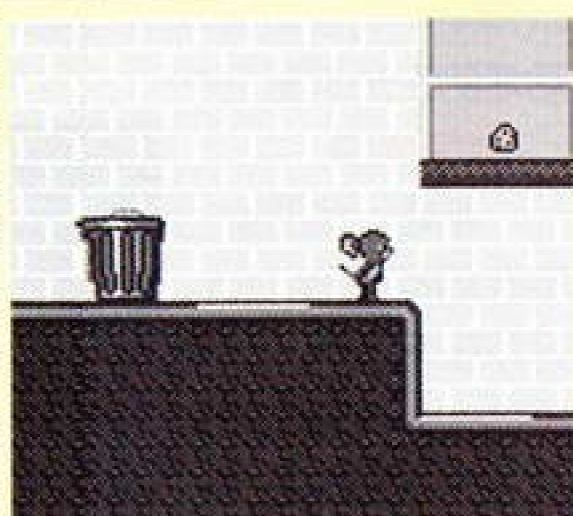
前几天整理杂物时发现了箱底某个角落和一堆GB卡挤在一起的一台透明紫色GBP，它是在我初三前的暑假时来到我身边的，是一个叔叔从上海买给我的，随机带的《KOF 96》和《第二次超级机器人大战G》也都静静地躺在一旁。装上电池，随便插上一盘卡，开机，用手抹去屏幕上的灰尘……这时我又想起了和GB在一起的一幕幕。虽然现在玩的是GBA了，但是对于GB，我永远都割舍不了那一段感情。

特成此文，纪念我的GB生涯。

猫和老鼠

发售：1992	容量：1M
厂商：Beam software	类型：ACT





记得我刚有GB不久，手头上的两个游戏就被我翻过来覆过去玩了不知道多少遍，于是趁一个周日的下午没事就去游戏店买新的卡玩。那时我最喜欢的还是动作类游戏，所以就让JS推荐几个给我试试。记得当时JS拿了七八盒卡给我挑，我一眼就看到其中一个盒子上有着“Tom&Jerry”的LOGO。由于从小喜欢看《猫和老鼠》的动画片，我就立刻取出那盘卡插到自己的GB里试玩。一打开电源就看到了两个冤大头相视的一幅图片，还真跟电视里的一模一样呢。我很兴奋地按下了开始键，游戏算是正式开始了。玩家操纵的是小老鼠Jerry，要避开各种陷阱去偷吃奶酪并到达目的地，途中还有小汽车等工具帮助玩家越过障碍躲避Tom。而且游戏的背景风格也和动画片里的差不多，比如动画片中的那种门、厨房、垃圾桶等都一一以原样出现在游戏中，还有音乐也基本都是动画片中音乐的混音版，所以对我来说虽然是一个从没玩过的新游戏，但还是有一点怀旧的感觉的。游戏的手感也很出色，在GB时代的ACT里肯定是排得上号的。站在游戏店玩了一关后我就迫不及待买下了，边玩边往回走，在一个十字路口差点再现日本某人在马路上玩GB版《勇者斗恶龙》被车撞到的一幕（-。-b）。另外这个游戏还能双打，不过不是用两台GB联机玩，而是两个人用同一台机轮流上。当时我和同桌就经常在课上玩这个游戏，一个人玩时另一个人就“望风”，防止被老师逮了，真像我们就是老鼠Jerry而老师就是那只Tom猫。可以说在课上玩这个游戏是最能体验游戏精髓的，那种心跳的感觉我至今还记得很清楚啊。(^–^)

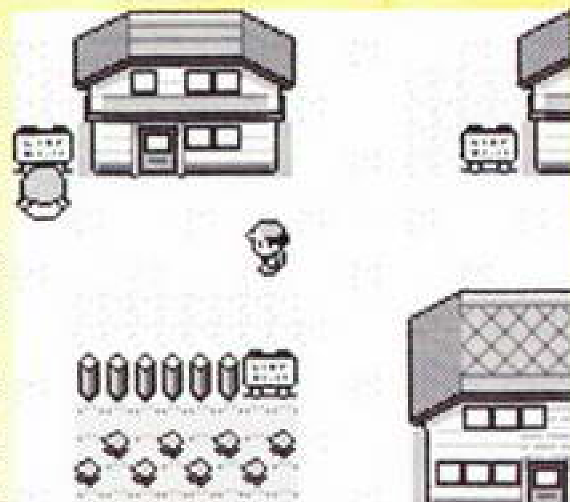


口袋妖怪 红·绿

发售：1996	容量：4M
厂商：Nintendo	类型：RPG

《口袋妖怪 红·绿》是在GB没落时期低调登场的，当时没人能想到这个构思于小朋友捉昆虫收集标本的游戏能够如此畅销，它就是目前老任的杀手锏之一《口袋妖怪》的开山之作。初次和《口袋妖怪》结缘还是在六年之前，那时候我正上初三。有一天从同学那儿得知了有一款好玩的游戏，听说能把游戏中出现的很多种小动物抓起来培养，再和别人对战。我一听就知道是个



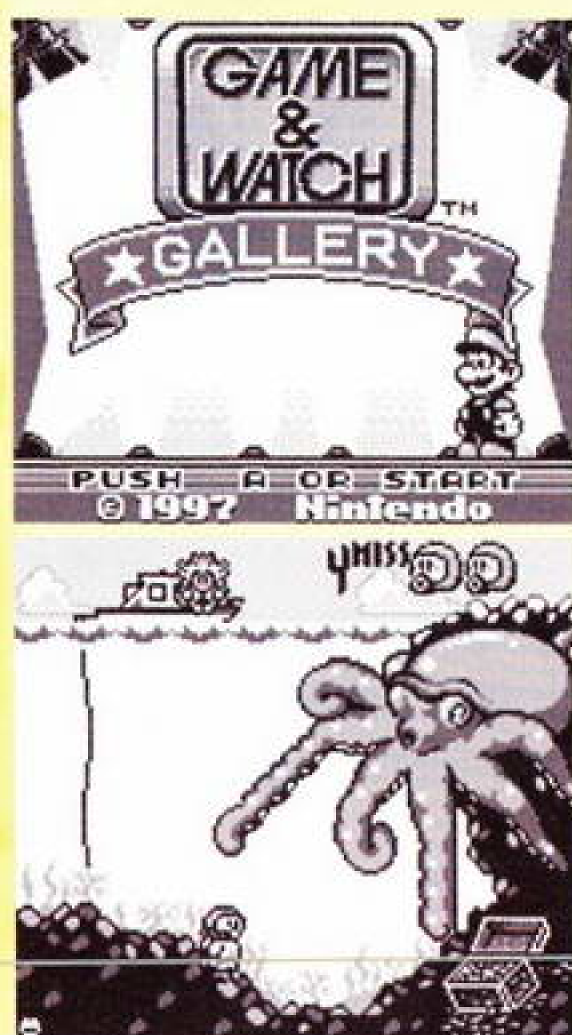


RPG游戏，在这之前我也玩过FC、MD上的不少RPG，很喜欢那种类型，特别是自己培养的角色越来越强，不断打败敌人向着终点迈进能给人以很大的成就感。而且《口袋妖怪》能使用所有抓到的小精灵，那不等于能有很多个自己控制的角色吗？这可是从来没见过呢，原来玩过的RPG顶多也就只能指挥四、五个人吧。怀着强烈的好奇心，在我唠叨了差不多一个星期的情况下，家人终于给了我钱，(^–^) 现在仍然是小孩要买东西的惯用伎俩)。由于我更喜欢那只霸气的妙蛙花就入手了绿版。进入游戏后我当然是毫不犹豫地选择了妙蛙种子，开始了我的口袋历程。那时我只知道一路往前冲，根本不知道还有什么组队战斗技巧，一直玩到了常青森林才发现原来身上可以带6只小精灵参加战斗，而且每只小精灵不仅是外形不同，所会的招数和属性也都不同，要合理搭配才能有更强的战斗力。就这样我一下子成了口袋迷了，每抓到一只新的小精灵都会看着新增加的图鉴高兴半天，估计有不少电池就是这样被我浪费掉的(–。–b)。比较不满的就是抓过的小精灵再遇到时没有特殊的标记，到游戏的后期有时会想不起来到底自己有没有抓过，比较让人烦恼。道具栏也很简陋，我往往要在一大堆物品中翻半天才能找到想要的东西。还好到了《金银》版时就改进了这一点，在HP槽的一角加了一个精灵球标记，让玩家一眼望去就能知道自己有没有抓到某只小精灵，道具也作了分类。可以说初代的《口袋妖怪》让我领略到了作为一个训练家的乐趣，并且深深喜欢上了那一群小东西，后来也就习惯性地一代一代玩下去了。前段时间的GBA复刻版《火红·叶绿》我当然捧场了，不同的是这回买的是《火红》。虽然游戏的画面、音乐和系统都远远超过了GB版，不过在我心中留下更深印象的还是那由一粒粒灰色点阵组成的永恒经典吧。



Game&Watch 游戏合集

发售：1997	容量：2M
厂商：Nintendo	类型：PUZ



不少人小时候都玩过一种简单的黑白液晶屏掌机吧，那就是由任天堂首创的Game&Watch。我玩过一个国内产的拳击游戏，就那几个简单的方块可是把我深深地吸引住了，后来看到了GB版的《Game&Watch游戏合集》也就顺势购入啦。玩了之后发现和原版Game&Watch一样规则简单但不缺乏一定的游戏性，里面的四个游戏都是Game&Watch时期的代表作，我没事的时候经常会拿出来玩上几局。第一个游戏玩家要控制耀西在适当的时间顶住桥让小蘑菇、大金刚等安全过河（某人：这不是董存瑞舍身……），只要用方向键就能控制整个游戏了，玩法很简单，不过到了后期过河的动物多起来的时候还是比较难应付的。记得宫本大师说过他想设计一个只用到NGC的一个C摇杆就能控制的游戏，哈哈，这不就是么？排在第二个的是我最喜欢的“救火”游戏，原来的消防队员改成了马里奥和路易兄弟俩，但玩法还是一样，抬着担架接住着火的大楼上跳下来逃生的动物让它能进入一旁的救护车就行（GB版的救护车竟然变成一个大蘑菇了–。–b），随着游戏的进行跳下来的动物会越来越多。记得这个游

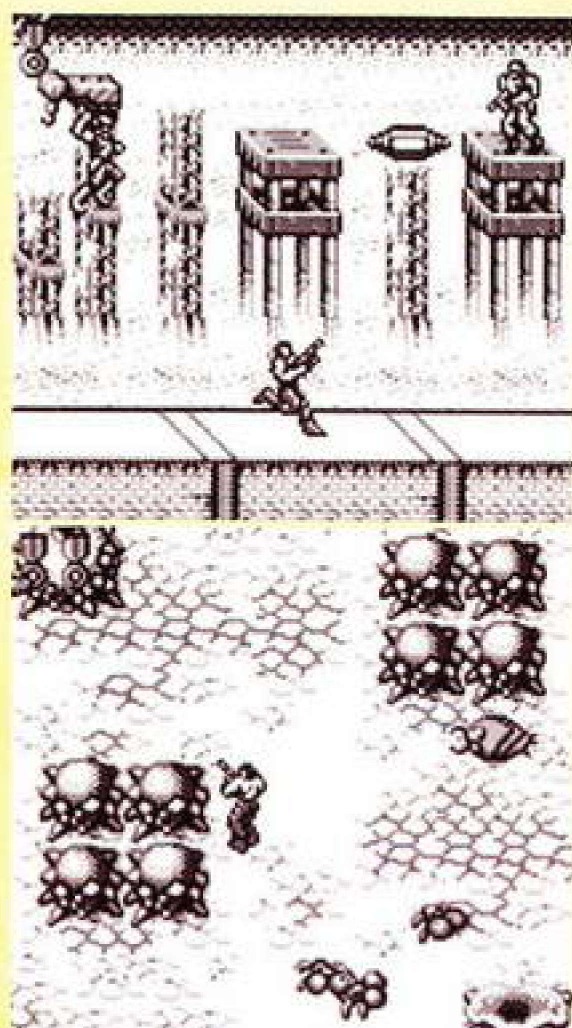




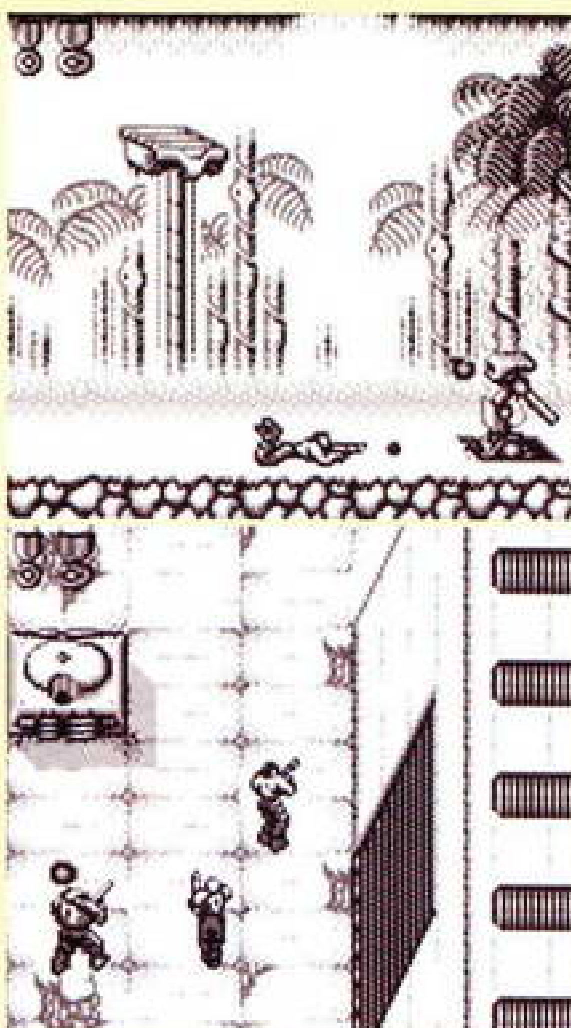
戏我能玩到很后面，就快达到集体“跳楼”的境界了，一落好几个，不过具体分数不记得了，毕竟也有好几年了。接下来的是很出名的“海底寻宝”，规则也很简单，只要控制潜水员躲避大章鱼来回取宝箱里的宝物就行了，不断取宝向高分迈进吧。最后是一个接油滴的游戏，在这之前我没见过，所以不知道角色是否和原版一样。玩家要控制马里奥接住屋顶上死对头库巴倒下来的油滴，接不住油就会掉到地板上引发火灾，这和我玩过的Game&Watch版打地鼠很相像，就是一个是油滴从上面来，一个是地鼠从下面来罢了。总的看来，这四个游戏都属于很简单的休闲类游戏，当初都有着一批的拥护者，我看老任把它移植到GB甚至 GBA 也是在情理之中的。

魂斗罗

发售：1991 年	容量：1M
厂商：Konami	类型：STG



“魂斗罗”这个名字在国内可以说是家喻户晓，我也是早先玩了它的FC版才成为游戏迷的。想当年，在90年代初更是有数不清的人因此上了这条贼船（我的一个老师这么讲的），直到现在的二十一世纪了都没能下来(－。－b)，我也算是一个吧。GB版的《魂斗罗》是我在某杂志的一个GB卡广告中无意发现的，当时的那个震撼啊绝对不亚于看今年的NDS和PSP发布会。所以放学后我就立即去BOSS那儿买这个游戏，可是BOSS查了进货单后说没进这个游戏，要的话必须过几天才有，我只好失望地离开了。记得很清楚，后来过了6天卡到了，我二话没说就买下了，才花了15块，能在掌机上玩到家用机的精品游戏真是很超值啊。虽然买前已有心理准备，但开机后我还是被吓了一跳，除了画面是黑白的外其他方面和我玩过的FC版《超级魂斗罗》可是相差不远，在GB小小的屏幕上基本再现了FC版的那些效果，BGM也是一模一样。另外关卡的风格也和原版差不多，分别是FC版的第一、二、三、六关，只是细节方面有了一点改变，感觉上比原来难了，还好那个调9条命的秘技助了我一臂之力让我能顺利通关了。系统方面也和FC版差不多，打掉飞过的弹药包就能掉下加强火力的道具。不同的是道具的效果能叠加，比如吃两个“S”弹就比只吃一个时的射速快、打击范围广。还有一种子弹能够跟踪敌人，很厉害的。关卡也不是一味照搬原版，关底的BOSS都作了相应的改变，不过让人感觉没原来有魄力，第一关的潜水艇就只能在屏幕上露出一小部分，可能是由于屏幕太小了而且不是彩色的吧。可惜的是这个游戏不可以双人联机玩，这样就不能重现一大群人围着一台FC大喊大叫的经典场面了，同时也就少了合作的乐趣。真希望Konami能在GBA上重制FC版的前两作，而且一定要能联机玩，相信那样一定能唤醒很多沉寂在玩家心底的美好回忆吧。



忍者神龟 3

发售：1993 年	容量：1M
厂商：Konami	类型：ACT

我之所以玩这个游戏也是受到了 FC版的影响，当时发现同学的G B上插着一盘《忍者神龟3》时我就一下子回想起了玩FC版《忍者神龟》时一群朋友一起合作闯关的情景，二话不说就









拿了盘《KOF 96》的卡跟他强换过来玩了。进入游戏之后才发现跟FC版的那种打法完全不同，不但没有双人联机模式，而且还是一款2D的横版卷轴游戏，忍者神龟不能在屏幕中上下走动，只能往左或往右。这让我很是失望，不过凭着对忍者神龟的热爱，我还是玩了不少时间的。起先玩家只能控制使双截棍的米开朗基罗去跟敌人打斗，不过随着游戏的进行能救出其他的三兄弟，也就是说路上会不断增强己方的实力，当然敌人也会不断变强。每个忍者神龟身上都有三个空格能够装各种道具增强自身实力，比如系列的招牌“馅饼”就能够在忍者神龟被敌人打倒时自动恢复满血。敌人的行动路线和攻击方式也比较有规律，所以总的来说难度不大，人人都能轻松上手。另外可能是由于行动路线较复杂，游戏中还加入了地图供玩家参考，绝对是我这种路盲的一大福音。游戏的画面在GB上的游戏中算是表现不错的一类，其中段落之间的剧情也用了图片加文字的表现方式，不显得单调。音乐方面自然又是使用了Konami的看家绝招——原曲的混音，这样既减少了成本又获得了老玩家的支持，可谓一石两鸟啊！（就是老鸟和菜鸟都觉得经典）最不好的就是游戏的记录方式了，采用的是密码记忆，很是繁琐。有一次我把抄密码的纸弄丢了，又没有兴趣翻垃圾桶寻“宝”，就再也没玩下去了，丢记录果真是玩家最痛苦的事之一（—。—b）。还好十年后的GBA版《忍者神龟》得到了改进，这次某厂终于舍得多花一颗电池的钱了（笑）。

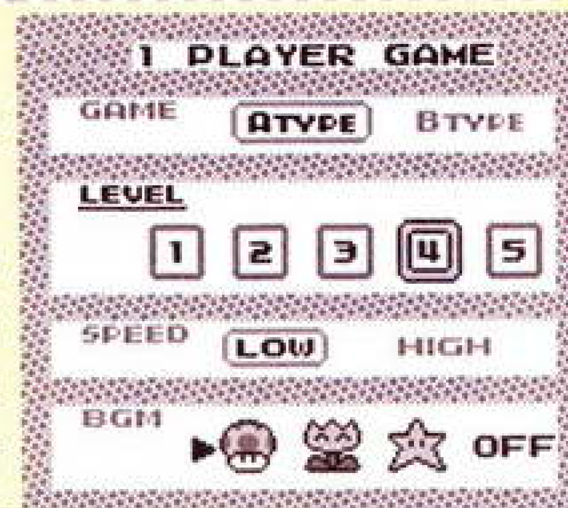
马里奥和耀西

发售：1992年	容量：512K
厂商：Nintendo	类型：PUZ





这次马里奥可不再是骑在耀西头上出场了，少了一个大负担耀西终于可以松一口气了（^—^）。继承了任氏一贯作风的小游戏，简单加好玩便是它的特色。玩家要控制马里奥在最下面不断转四个托盘让相同的方块落在一起，每有两个相同的就会自动消去并加分。但要得高分还是要靠蛋壳，上下两个蛋壳一夹就能消去这一排的所有方块，分数也会暴涨，这一设定和《俄罗斯方块》的加分系统倒是很像。规则很简单，只要一味去追求高分就行了，方块也是一些我们熟悉的马里奥系列中的角色，让系列的fans很有亲切感。之前它也出过FC版，但除了是彩色的外各方面都几乎都和这一作一样。GB版《马里奥和耀西》可以说得上是完美移植，而且这类益智游戏不必要求画面有多华丽，声效有多出众，主要是拿来休闲的，所以更适合用掌机来玩，这点相信大家都深有体会。记得当初我觉得一个一个地消得分太少，总是要堆到老高再利用蛋壳牟取暴利，有时很奏效，不过更多的换

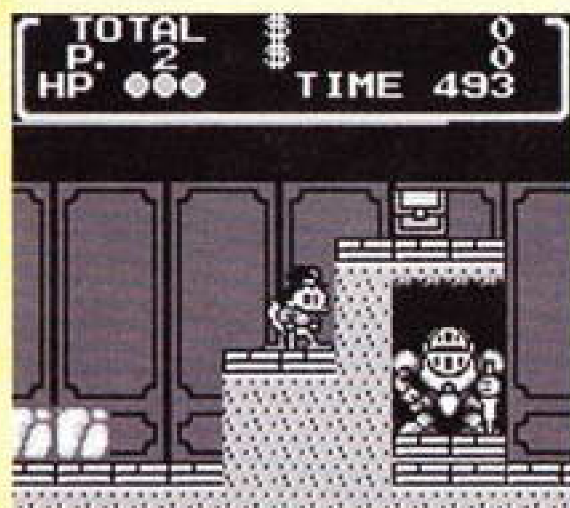




来的是一次次的GAME OVER和对GB屏幕的强烈不满，为什么老任就不弄个长一点的屏幕让我们减少累“高楼”的风险呢（笑）？而且现在的GBA是宽的，也不能实现我的高楼梦了，看来是要等到NDS上市把两个屏幕加起来长度才会够用吧（众人：严重B4！）。

唐老鸭

发售：1989年	容量：512K
厂商：CAPCOM	类型：ACT



比起那些众人皆知的游戏，这个游戏的名气小多了，不过还好由于主角是大名鼎鼎的唐老鸭叔叔，多少还有些人玩过。我玩的《唐老鸭》是一盘合卡里的，当初是为了《恶魔城》才买那卡的，后来玩了一段时间无意中发现这是一个素质很不错的游戏，画风很清新，有点迪士尼动画片的味道了。更好的是它并不是一个只有外表的游戏，内容也很不错，隐藏要素很丰富，随便挥一棒（唐老鸭的武器是一个跳跳棒）说不定就能打出一个大钻石来。还有就是隐藏的房间也很多，有时候掉进一个阴沟里本以为会“妈妈咪呀”，但它偏要切换一下画面。这里不是指像xx一样屏幕一黑GAMEOVER了，而是到了一个满是钻石的密房，看来舍不得鸭子套不到钻石啊。游戏的一开始就能选择难度，各位可以根据自己的情况选择，一般的选Normal，菜鸟就选Easy，ACT达人当然是Hard了（自言自语：怎么没有monkey难度啊？）。





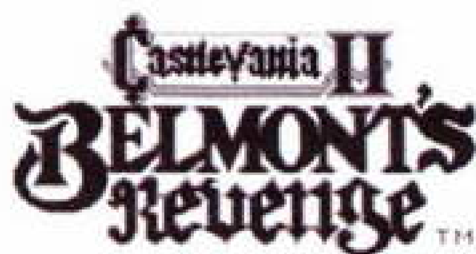


选好难度后就能选关了，不过我建议从第一关开始依次来比较好，因为有的关卡要用到前一关的某道具，而且难度的安排上也是由浅入深。整个游戏一共就5关，中途是不能记录的，但还好流程很短，一般一个小时不到就能通关，最后是找到一个宝箱，完成寻宝就结束了。游戏中的杂兵和BOSS都很简单，活用手中的跳跳棒可以轻松击败他们，没什么特别的难点，而主要的时间都是花在寻找藏在各个地方的宝箱上。后来CAPCOM还制作了它的续作《唐老鸭2》，可见本作还是有一定市场的。

恶魔城Ⅰ+Ⅱ

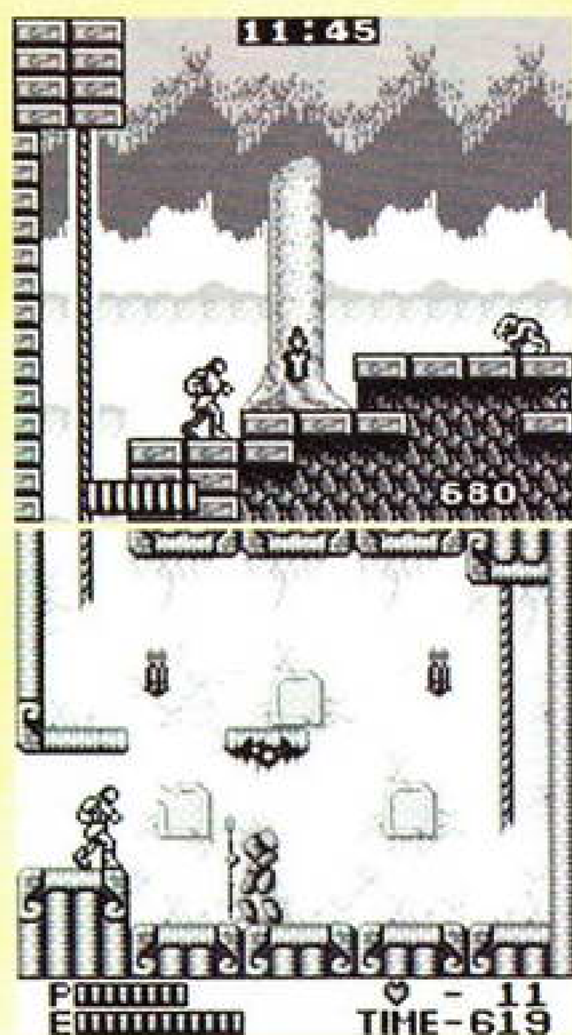
发售：1989&1991	容量：512K&1M
厂商：Konami	类型：ACT







《恶魔城》是国内很受欢迎的一个游戏系列，特别是《恶魔城 月下夜想曲》的发卖更是让它达到了顶峰。我就是因为玩了《月下》才对“《恶魔城》系列”感兴趣的，并且开始搜集之前《恶魔城》的一切资料。因为自己有一台GB，当然也寻找了上面的《恶魔城》相关游戏。后来就买了一盘合卡，看中的就是里面的《恶魔城》和《恶魔城Ⅱ》。这两作都是正统得不能再正统的作品了，没有经验值，而皮鞭和副武器（只有《Ⅱ》中有）还有红心等都一一出场……玩了之后的感觉就是速度太慢了，不管是主角的移动还是挥鞭的速度都不行，就连最起码的游戏流畅感都没能得到保证，这也不能全怪Konami。个人从外形上判断主角是吸血鬼猎人的始祖西蒙、都祖父级



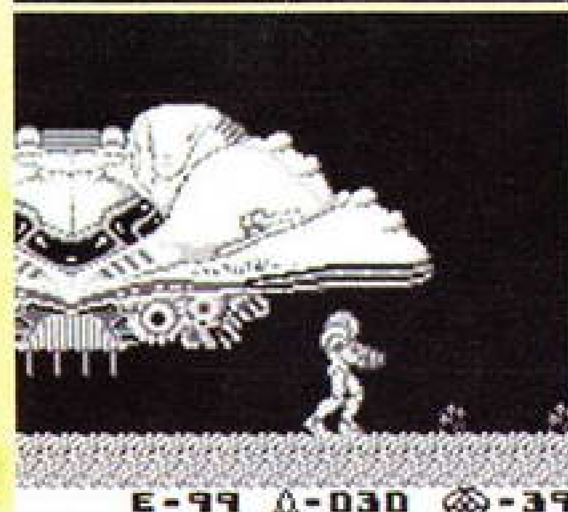
的人物了，能不慢么？不要人去扶已经很不错了（笑）。由于这点这两个游戏我没玩几回就丢到一边去了，记忆中觉得二代比一代要好不少，至少关卡的设计比较合理，没有一代那种过度重复的感觉，平衡度也更高。画面和音乐都很一般，不能给人留下什么深刻的印象，毕竟是GB诞生初期的游戏了，可能当时技术还不是很成熟吧。总之这两款游戏拿到现在，为数不多的几个亮点恐怕就是它们的名字《恶魔城》和一些沿用至今的经典设定了。但作为一个大人气游戏系列的一员，相信还是有不少的铁杆《恶魔城》迷收藏着这两作的，在他们的眼中肯定是一笔珍贵的财富吧。



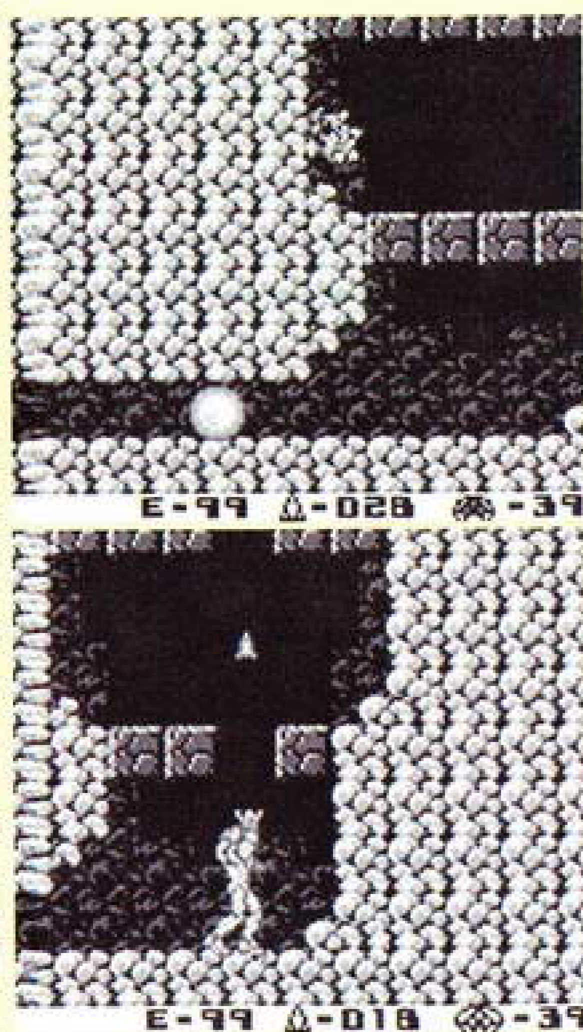
银河战士 II

发售：1991 年	容量：2M
厂商：Nintendo	类型：ACT





GB早期的一款动作游戏，同样是著名的“《银河战士》系列”中的一员。一个动作游戏使用了2M的大 容量在当时是不多见的，而且在那个经常要带着纸笔记密码玩游戏的年代（55555我的《忍者神龟》记录啊……），本作采用了电池记忆，也在很大程度上方便了广大玩家。不过这里面不包括我，因为我的那盘卡耗电惊人，经常一块新电池放进去两三天就没电了，怀疑是 JS 在上面做了手脚赚电池的钱（某 JS：呸！还说我，你用 D 卡怪谁啊？）。不过只要在短时间内打穿它还是可以的。进入游戏后会觉得本作中规中矩，像变球、导弹等很多经典设定都一直沿用到了现在。不过画面和音乐不太好，场景有过度重复之嫌，玩家经常会在一个看起来差不多的地方走上半天，很难让人没有厌倦情绪。还有就是对背景的刻画也不够，除了萨姆斯的落脚点地面外背景一片漆黑是最常见的，不知道是偷工减料呢还是银河就是那么黑（笑）？音乐也不是很好，但还说的过去，其中有几个BGM还是能给人留下一点印象的。操作上和FC的初代差不多，手感和流畅度都尚可。现在再来看GB的《银河战士 II》会发现很多角色和设定在GBA中都经过包装重新登场了。总的来说这是一款很简陋的《银河战士》，我是在它发售很久后才玩到的，相信在90年代初期来看它肯定是不可多得的佳作。和GB的《恶魔城》一样，没有很多亮点，但我想《银河战士》的fans一定会永久收藏着它的（谁不要古董啊？）。



好了，其实我还玩过很多的GB游戏，至今都有着很深的印象，本来还要写几个，但是因为……因为……现在我还忙着要玩GBA的《FF1+2》，我先闪了……

文 becky 编 马修

面对面——CGP小组访谈实录



CGP是国内知名的GBA汉化小组之一，曾因汉化了人气大作《黄金太阳》而名声大噪，也曾因"逆转门"、"封印门"而被一些玩家无端指责。经过一番起伏后，如凤凰般重生的CGP发生了怎样的变化？CGP是如何诞生的呢？《黄金太阳 失落的时代》、《逆转裁判》以及《封印之剑》等游戏为何在进行一段时间后又停止汉化？近日，becky就玩家所关心的这一系列问题对CGP小组进行了采访。

CGP，全称Chinese Game Project，意为中文游戏设计。CGP小组成立于2001年末，其创始人为ROC、蓝色幻想和大天神，现任组员名单如下：

翻译：小胖、绵绵羊、近藤勇、琦琦、枫、落羽清音；

破解：sody、不知云、旅光翔；

美工：伤雪、pippe、蜚语门；

CGP秘密游戏部门：天上人间；

名誉组员：ROC、蓝色幻想、大天神、枫の雪。

becky：先请CGP的各位作一下自我介绍，顺便说说是怎么样加入CGP的，好让读者认识认识。

小胖：自我介绍……我就免了吧！至于怎么加入CGP的，那是当时好不容易学了点日语，又好不容易买了台GBA，一玩就上瘾了。找ROM的时候碰巧遇到CGP在招人，就试着报了名，没想到一干就干到现在，呵呵！

伤雪：偶是伤雪噢！毕业并就业于北京华北电力大学，彻头彻尾的中国骨灰级玩家，热爱"《勇者斗恶龙》系列"游戏，梦想就是参与创作一款游戏并一直为着这个目标而努力。现在则是爱着CGP这个家，也为能在CGP感到自豪。当初在GBGBGB论坛上看到CGP的一个广告后，偶就去看了看CGP的论坛——着实让我血液流淌加快了。于是就想加入CGP，后来就成功喽！现在我作为CGP的美工之一主要负责CGP网站的页面设计。

蜚语门：跟伤伤一样，我也是毕业并就业于北京华北电力大学，彻头彻尾的中国骨灰级玩家，算是中国女性玩家代表之一了（汗）。从FC到PS2到PC再到GBA，从《魂斗罗》到《三国无双》到《CS》到《黄金太阳》可以说没有偶不留恋的，不仅如此，我对游戏的周边也是非常痴迷。现在主管CGP网站的新闻更新和论坛管理，作为CGP的美工之一，有机会也会参与游戏汉化的。

sody：我是属于那种看到代码就异常兴奋的破解狂，虽然已经快大学（华南理工）毕业了，可是还是对GBA游戏情有独钟。很久以前就喜欢CGP，现在这里更是我的家，我会永远守护着CGP。知道CGP是在玩了中文版的《黄金太阳》、特别是在看了杂志对CGP的介绍后，我觉得CGP小组很有活力，组员也很勤奋，再加上自己也很佩服ROC又学了点汉化的基础知识，那个时候我刚刚破解了《换装迷宫》，恰逢当时小胖正在翻译《换装迷宫》，于是我就到CGP里来了！



不知云：偶是一骨灰级玩家，从上小学一年级以前就开始喜欢上游戏了，加入CGP有一年的时间，至死相信游戏能创造更美好的生活！我是在去年做《封印之剑》的时候加入到CGP的，不过那个时候是做打杂的。(^_^)目前小组中的破解工作主要是由sody和我完成的，sody还是俺师傅呢！

近藤勇：我从小就喜欢外语，却一直与外语无缘，却不知道为什么，一直割舍不下对外语的热爱。《逆转》（编注：即《逆转裁判》），让孤

独的我再次找到了外语这块乐土；《逆转》，让忧郁的我生命中再次奏响华丽的乐章；《逆转》，让迷茫的我再次燃烧起儿时的翻译之梦！本来是无业游民的我，因为《逆转》而来到CGP，现在现在负责《逆转 2》的翻译。

pippe：年少无知的我（汗），想着做一番大事业的我，雄心勃勃的我，稍微有点偷懒的我，被泼冷水的我（投稿被退），逐渐成熟的我，确定方向的我，看见梦想的光芒了！CGP，是我的挚爱，是我的理想。看我和我的同伴们、我的兄长们一步一步坚实地走来，大家是否看见了梦想正在发光？没错，我也是一员，让梦想如同钻石一般闪光而驱散混沌与黑暗的CGP骑士团的一员！（becky：汗！你跟近藤两个还真是一对活宝啊！）

becky：大家都知道，CGP小组是国内成立较早的汉化小组之一，成立之时也正是GBA游戏汉化刚刚起步的时候，请问伤雪当初为什么要成立CGP？CGP这个名字的由来又是什么？

我听说你在找寻 我？这是 真的吗？

伤雪：当初成立CGP主要是为了汉化《机战A》。CGP这个名字其实是大家共同起的。当初好像也是杂志访谈，可是那时我们还没有名字啊，所以就临时起了个名字，没想到后来还是真的叫开了。(^_^)

becky：那后来又怎么会放弃对《机战A》的汉化？"《机战》系列"的汉化一直是整个汉化界的痛啊！

伤雪：后来就是因为《机战》中人名的翻译，公说公有理，婆说婆有理，最终的译名怎么也定不下来。记得当初还在EZ论坛开了一个专门讨论的帖子，结果弄得很混乱，所以最后不得已只好放弃了。

becky：那为什么接下来又选择了汉化《黄金太阳》呢？

伤雪：啊？那很简单啊，因为《黄金太阳》是大作，也是我们都喜欢的一个游戏，汉化《黄金太阳》是大家一起商定的结果！

becky：可惜《黄金太阳》的战斗说明部分没有进行汉化……

伤雪：是这样，其实以前已经汉化好了（就是我们泄漏的那一个），但是其中因为小字库的汉化引发了诸多BUG，甚至有些严重的当机，所以后来为了对玩家负责，就把小字库的汉化去掉了，我们也觉得很可惜。

becky：那《逆转裁判》呢？当初逆转可不像现在这样有名！

伤雪：《逆转》是玩友投票出来的结果，记得当初是在主页上搞的投票。不过当时的投票程序做得很不严谨（没有设定同一 IP 不可重复投票的限制），像你说的，《逆转》那时也不是很有名，但可能是某个人喜欢吧，一夜居然多了500多票，结果形式一下逆转，结果就汉化了《逆转》……

becky：后来为何又没有发布《逆转》的汉化补丁？

伤雪：唉……其实逆转一章在投票后一周就很快出来了！小胖大人也尽心竭力的翻译了几乎所有的文本，后来《逆转》汉化了前3章，最终因为破解问题一直耽搁着。再后来有人放出了逆转的汉化补丁，所以CGP也就没有继续下去。再加上众多 Lamer（即无能力之人）的骚扰，CGP 选择了沉默……

becky：近藤，能否透露一下你负责翻译的《逆转裁判 2》的进度如何？

近藤勇：《逆转 2》的进度，目前各个方面都在顺利进行中，第3章的初步翻译已经全部完成，接下来的就是对汉化文本进行校对和润色了。这一章因为时间比较充足，不像第2章要在10天内翻译完成，所以在初步翻译时我已经做过了一些前期工作。此外，目前和不知云正在合作另一个比较小的汉化项目，不久之后可能就会发布。至于是什么，暂时先卖个关子，保密哦。

becky：接下来这个问题是很多玩家都十分关注的：为什么在《黄金太阳 2》的汉化进度达到 20% 的时候放弃对该游戏的汉化？

伤雪：当时的CGP正处在的时期你大概也有所了解——CGP正经历一个青黄不接的时期了。至于游戏的破解，其实在游戏推出后就已经进行了，但是文本还没有全部导出，那20%的进度是小胖



做的前期翻译……

becky：那以后还会继续汉化《黄金太阳2》吗？

sody：这个问题我来答好了，其实ROM偶早就已经破解啦！现在就是缺少翻译的问题了，鉴于中国的语言特色，初步决定是准备日语跟英语对照翻译（跟施前辈的《Z·O·E》一样）的方式进行翻译，并且现在在技术上已经没有任何问题了。不过由于缺翻译加上文本导出也很麻烦，所以具体操作起来还是等结束了《逆转2》的汉化再说。要申明的一点是：目前《黄金太阳2》还未列入CGP的正式汉化表！但有可能会在年底或明年将其列入汉化表。



pippe：不过我更希望写着iQue标志的《黄金太阳》出现在更加规范而且专业的游戏专卖店里。（无限遐想中……）

becky：下面这个问题得问不知云，《封印之剑》的汉化也受到众多玩家关注，可为什么也又没有发布该游戏的汉化补丁？

不知云：这个东西……游戏的文本有800K，剧情用的是火花的剧情，因为当时并没有小组的翻译做这个项目（组里的主力翻译是小胖，当时在做《牧场物语》的翻译）。后来枫加入进来翻译《封印》，可《封印》就算去掉剧情文本也有300多K。枫当时的翻译水平有限，做得很慢；而小胖在翻译完《牧场物语》后也没有加入《封印》的翻译，并且直到现在都是这样。因为没翻译完导出的文本，所以我们也就没有发布这个补丁。

becky：那目前在网络上流传的那个BUG奇多的汉化版本是否是小组内部的泄露版本呢？

不知云：对，就在前不久，小组复活以后。枫の雪（枫の雪因为工作繁忙已经离开了CGP）出于好意把以前CGP发布过的游戏补丁全放出来下载，可他把water制作的封印的补丁当成烈火的补丁发布了，幸好第二天我们就撤销了整个补丁发布贴，可当时眼快手快的人就下了吧，这是第一次泄露；第二次是小组发布《游戏王EX3》以后，小胖同意不再继续做《封印》，所以让我们下载区的斑竹阿斗同志放出了这个补丁（这个补丁就是那个前5章汉化的版本），可后来小组似乎有人又愿意继续翻译这个游戏，所以小胖又把这个发布补丁给撤销了。

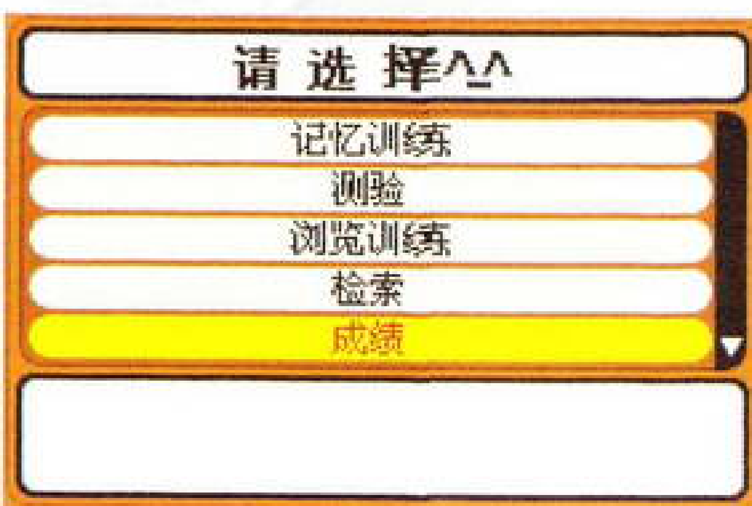


becky：哦，是谁愿意作《封印》的翻译？

不知云：绵绵羊愿意做《封印》的翻译，不过要等到她开学以后。不过我现在感觉有点玄——枫的硬盘坏了，我的硬盘一个月前也坏了，所以我们几个负责封印的组员都没有《封印》的汉化工具了，而《封印》的破解者water现在也是淡出了吧！

becky：希望《封印》的汉化还能继续下去！我记得在那段时期里，由于《逆转》和《封印》的跳票，加上小组有多款作品迟迟没有发布，招来了很多玩家的非议，Lamer一词也是在这个时候跳入了玩家们的眼线，诸位如何看待Lamer？

伤雪：Lamer基本上是指一些对模拟作者提出无理要求或者肆意谩骂的人吧？偶这么理解的，这个问题有点敏感，偶就不多谈了。



sody：我觉得Lamer的出现是导致第一CGP帝国（汗）毁灭的直接原因。很多汉化前辈的退出都直接或间接是Lamer漫骂的功绩，但是我觉得汉化小组也应负有一定的责任。作为汉化小组，特别是CGP这样的专业汉化小组，我们应该在汉化一个游戏之前做好充分评估而不是只凭自己的兴趣。因为如果不能完成的话，影响的就不是自己一个人而是整个汉化小组。不过我认为比起去年，现在的Lamer已经少了很多。

pippe：人世间总要有几个黑暗面才有生机啊，若是一片光明世界反而会暗淡。事物都有两面性。关于Lamer，不好的一面大家都知道

了，我不多说；而好的一面是这样的：Lamer的那些伤人自尊自信的留言虽然让人看来很不舒服，却又让我们要倔强的做好每个游戏的汉化任务，只有无懈可击，才能让Lamer无话可说，这也就是我们努力的原动力之一。虽然这样说很奇怪，但这是千真万确的。当然啦，我们还是希望Lamer越少越好。

becky：后来CGP就停了一段时间，这又是怎么回事呢？

伤雪：那个时候ROC要开公司，这个也正是他离队的原因。失去了ROC的CGP可以说是失去了顶梁柱。正是因为这样，好多东西都搁浅了。不过即使是在CGP的重生准备期间，我们仍然没有放弃对游戏的汉化，《换装迷宫》就是一个很好的例子。现在CGP已经恢复了以往的活跃，准确地说是比以前更强大了，相信大家也已有目共睹！



becky：2004年3月1日CGP小组重生后，大家发现现在小组的人员进行了一些调整，此时仍然留在小组中首批组员的只剩小胖和伤雪二人。但在一批新鲜血液注入小组后，大家发现小组的汉化效率比原来高出了很多，请问各位怎样看待这个问题呢？

sody：以前的CGP就是开太多任务，现在的小组比以前理性多了。虽然汉化游戏仍是凭自己对游戏的兴趣，但是在汉化每一个游戏前我们都会进行认真的评估，量力而行，做到对玩家负责。我想这应该是一部分原因。

pippe：新官上任三把火！我们刚复苏，也应该烧烧火啊！以前那样让人苦苦等待是因为以前的程序员、翻译、美工等等都是要努力工作的青年，有的甚至在办公司，所以大家基本上都是一蒸发就一个月的类型，进度慢也是在所难免的。CGP重生后，我们的小组成员有很大的调整，不少人都是整天挂在网络上的人。因此现在大家可以像真正的小组那样，聚集在一起做东西了，所以效率自然就高了，因此才称作"重生"啊！

近藤勇：补充一点：这是跟大家的努力分不开的。我和sody经常在晚上2点以后才睡觉，吉武（CGP的一位游戏测试兼文本润色人员）常常是到晚上4点还在工作。CGP正如一只不死凤凰的重生，每经历过一次磨难，就会变的更强。现在我们所追求的，是要让CGP这个响当当的名字越来越响亮，永远会给玩家带来无限的快乐！

蜚语门：凤凰涅槃，浴火重生！如果没有蜕变，就提不上是重生了。能得到大家这样的肯定真的是很欣慰，我们也会一如既往的保持下去。关于汉化的新动向，大家可以到www.cgpteam.com捕捉。呵呵，好像在做广告了(^_^)。

becky：在汉化小组中，翻译的进度直接影响着整个游戏的进度，而美工的工作往往是除翻译外最累的，CGP的成员是也是这样认为吗？

小胖：其实每一个汉化作品都是由汉化小组全体组员共同完成的，一个人也不能少，少一个人的话作品就有可能流产。我很喜欢留在CGP，就是因为我们不分彼此，共同努力，大家都互相佩服其他人的敬业精神，是一个团结的整体。

近藤勇：如果用人的肢体来形容一个游戏的汉化的话，翻译就相当于这个汉化游戏的长相。至于这长相是否对得起玩家们的眼睛，那就是翻译的责任了。对玩家来说，翻译可以是一个画家，一个游戏所要表达的内容究竟是莫奈的向日葵，还是小儿的涂鸦，全在翻译；对汉化组来说，翻译等于是个作家，学过日语的人都知道，日语在很多地方跟中文差异是很大的，甚至是思想上的差异，怎样理解游戏中的日文，然后再转化成雅俗共赏的中文，这就是翻译的工作；对于我个人，翻译又是位运动员，在翻译中不断地积累、不断地进步，超越自己，这就是我翻译、我汉化，支持我每天前进的动力。(becky：咳、咳……)

pippe：也该我们美工说几句了！如果汉化成果是个美丽的公主，那么我们美工就是为公主妆点的神奇精灵。不论怎样性格的美丽公主，都能





被我们打扮得更加漂亮。公主是楚楚动人还是土里吧唧，都要看我们的了。我们高超的美工技术，就是为公主打造典雅饰品的技艺；我们能做的，就是把一个精神的公主推上舞台！我们美工……

becky：咳、咳，PP，我说你跟近腾两个有完没完！下一个问题：CGP 以后主要会汉化哪一类型的游戏？

小胖：我个人想尝试翻译 AVG，不过具体汉化什么游戏还是要由全体组员投票决定。

sody：CGP 汉化的大多数游戏都是文本巨大的RPG游戏，以后应该还是继续这个方向吧。另外，CGP汉化游戏的标准是游戏是否经典，即使是 ACT 游戏，我们也会去汉化的，比如《星之卡比》。

becky：CGP 论坛一直是国内汉化小组中人气较高的论坛之一，主要负管理论坛的门 JJ 认为跟同类别的论坛相比，CGP 的论坛有什么优势呢？

蜚语门：CGP 论坛作为一个汉化小组的论坛，要说它的优势，首先是有稳定的汉化作品发布，如果没有新的作品，相信 CGP 就是一个空架子，空论坛了。正是因为有所有汉化人员的不懈努力，能够持之以恒的推出新的汉化作品，包括在去年凤凰涅槃阶段，CGP 的汉化仍然没有受到影响，重生之后马上就发布了《换装迷宫》的补丁，其中的压力不是外人能够体会到的！不得不说的也有极其负责的斑竹们。CGP 论坛的很多斑竹，都是在论坛里待了超过两年的老朋友了，比如新闻区的阿斗，娱乐区的☆安妮の宝贝☆，日语学堂的吉尔瓦伦丁等等，他们对论坛有极深的感情，一直很尽心尽力；此外还有一些一直跟随在 CGP 身边的铁杆 FANS，有人说过，CGP 论坛的友情人士特别多，就是因为大家都以为把自己看作一家人了，感情十分深厚。

becky：在任天堂以合资成立神游公司的形式进入中国，各位认为这会对国内的汉化事业造成怎样的冲击呢？

蜚语门：CGP当初成立的初衷是汉化游戏，让自己能够淋漓尽致的体会到游戏的乐趣，能发展到今天，也是我们没有料想到的。所以说，iQue 成立后大量中文游戏进入中国市场，CGP 还是会继续下去，做自己喜欢的事情，就像论坛上的那句话：The dream will never die——游戏就是我们的原动力！

pippe：这个我在回答《黄金太阳》的问题的时候就提到过——我更希望写着iQue标志的游戏出现在更加规范而且专业的游戏专卖店里，而不是我们做的东西被 D 商偷偷 DOWN 后灌成 D 卡出售（我们的野心是很大的，这样的运作方式我们也不会喜欢）。所以，我更希望我们是和美国或者日本的游戏玩家一样，看着发售日，激动地期待中文游戏的上市。CGP 和其他游戏汉化小组的产生，都是为了让大家能够更好地理解游戏，如果有一个官方组织能够比我们做得更好，有何不可呢？因此我更加认同官方介入啊！



becky：最后这个这个问题可能有点伤感，CGP 会继续下去吗？如果是还会继续多久？

蜚语门：CGP 会继续下去，直到大家不需要汉化存在的那天。也许哪那天大家都掌握了这门技术或者说那时候的游戏全部都有中文版，再或者游戏全部是国人制造。如果是第 3 种情况，那是最好的了！

小胖：这个大家放心好了，CGP 的组员在一起这么久了，已经培养了深厚的友谊，即使不做 GBA 游戏汉化，我们一定也会继续为玩家



奉献其他作品，我们也在进步，我们不只是会做GBA游戏汉化哦！

pippe："我们的野心很大"——我如是说过。iQue的来到，我们注定有一天会停止游戏汉化的工作。我们的未来是什么？我们也曾讨论过这个问题，至于讨论的结果现在就告诉大家吧。这个本来是最高机密的，我们的目标——制作游戏，我们要把project改成produce！



becky：制作游戏，很让人期待啊！希望CGP能给我们带来更多的惊喜，感谢CGP的各位接受在下的采访！

伤雪：谢谢，希望大家一如既往的支持CGP，支持中国汉化事业！

sody：我们还是希望有更多翻译能加入CGP来，很多游戏都在排队汉化哦！比如《RPG创造》……

附：CGP战士团荣誉史、CGP已发布的汉化游戏列表

汉化工程	工作进度	完成时间	介绍
光明之魂	100%	2002年2月	CGP的处女作，完美汉化，GBA上最早汉化的作品之一。放出后便被D商去掉LOGO制成D版。从此CGP与D商誓不两立，不共戴天。
黄金太阳 开启的封印	80%	2002年12月	这个不用介绍了吧，GBA上的经典之作，游戏画面、游戏音乐都非常优美；不过游戏的破解难度却是前所未有的，游戏脚本更是多的让人发指。（疯狂崇拜小胖中）
究级截拳道	100%	2003年2月	GBA上打斗感非常棒的动作游戏，KINGLLY的首部作品，值得一玩。
VR网球	100%	2003年3月	GBA上的体育游戏，体育游戏中的精品。
火焰之纹章 烈火之剑1.0版	80%	2003年7月	SLG的巨作，任天堂的超人气看家作品，无论是人设和战斗系统都是完美的无法挑剔，是CGP汉化达人water的作品。
牧场物语	100%	2003年8月	由CGP和模天汉化小组合作完成，GBA上的最强作。
换装迷宫2	80%	2004年3月	剧情汉化完成，菜单汉化完成。
游戏王EX3	99.5%	2004年3月	卡片汉化完成，系统汉化完成。
星之卡比 镜之大迷宫	100%	2004年6月	"《星比卡比》系列"最新作的汉化感，是重生后CGP汉化效率的重要见证。
高校受验 英熟语650	99.5%	SODY加入时的见面礼	系统汉化完成，英语词组例句汉化完成。
逆转裁判2	70%	2004年7月	发布了一、二章完全汉化版第三话即将完成。(^_^)
钢之炼金术师 迷走的轮舞曲	进行		紧张翻译中……

文 Edison 编 多边形

小神游俱乐部

小神游完全解体报告（外部篇）

—iQue行货GBA与翻新机GBA之权威鉴别

感谢神游科技为本文提供测试样机

GBA外壳正面

正面[包括：按键{十字键、Select键、Start键、AB键}、彩色液晶反射式屏（TFT）、POWER灯、扬声器、各商标]

初看外观，只有屏幕镜面的商标logo有差别，但是仔细一看，发现了以下几点不同：



行货



翻新


行货


翻新

1．最重要的十字键：翻新机材料一般、“十字”造型制模不饱满；小神游GBA材料细腻均匀、“十字”造型制模饱满。


行货


翻新

2．最常用的AB键：翻新机材料不耐磨、“AB”字体刻模不规范；小神游GBA材料细腻光泽、“AB”字体刻模规范。


行货
翻新

3．翻新机商标印刷颜料无光泽，字体不清，屏幕镜面边缘无圆滑处理；小神游GBA商标印刷颜料多角度反光度好，字体清晰，屏幕镜面边缘圆滑。


行货
翻新

4．翻新机镜面材料为一般透明有机玻璃，易磨损；小神游GBA镜面材料特殊工艺的工程树脂材料，不易刮花。

GBA外壳后面

后面[包括：电池后仓盖、腕带孔、产品标识、6个螺丝口、游戏卡槽、防磨保护2条与2点]

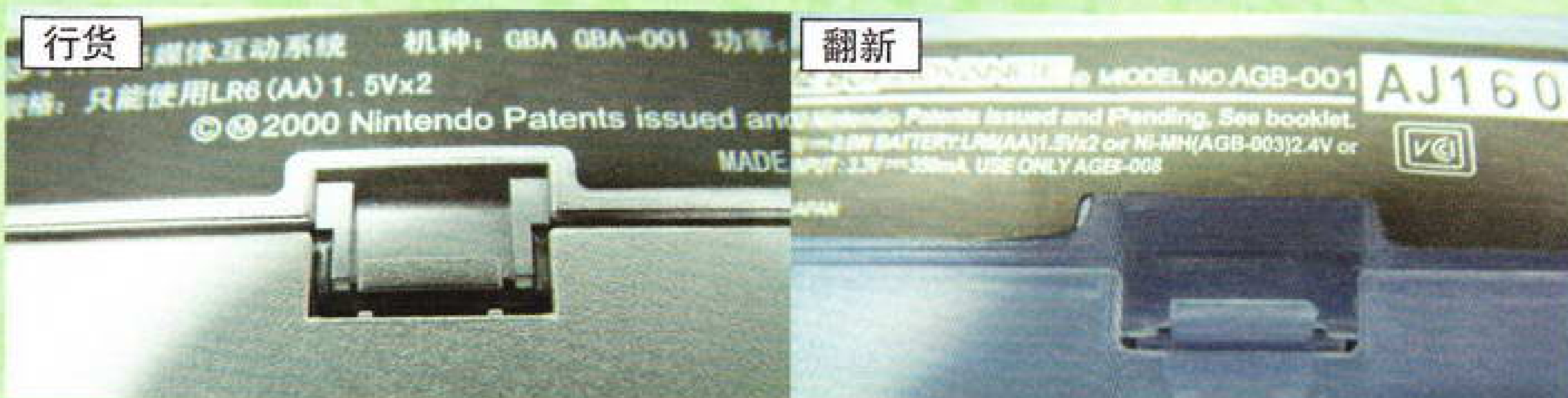
外观，有很大区别：



1. GBA的"身份证"— 品名序列条：
翻新GBA 品名序列条印刷粗糙，为假冒塑贴，序列号没有单独标示条；
小神游GBA 品名序列条印刷清晰，序列号有唯一的一机一号条形码。



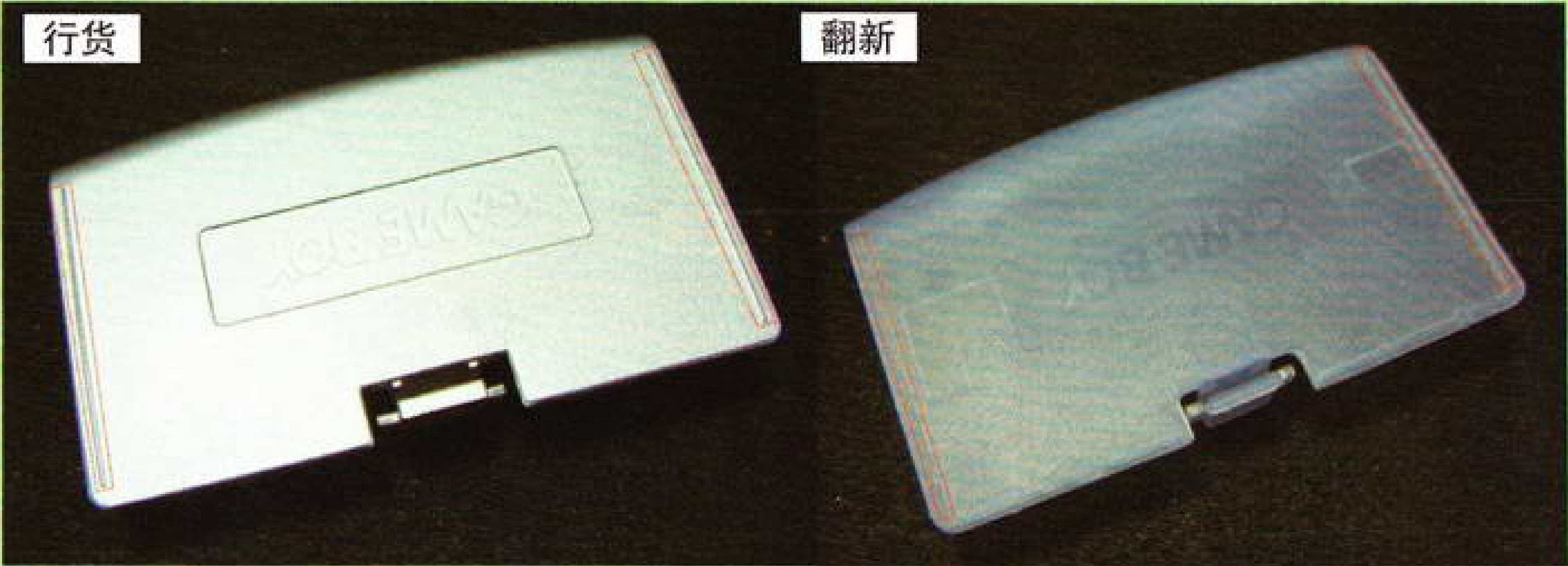
2. 翻新GBA的卡带插槽口没有 卡带磨损保护条，长时间使用会磨损机器外壳和卡带外壳；
小神游GBA的卡带插槽口有 卡带磨损保护条，有效防止机壳与卡带的大面积磨损。



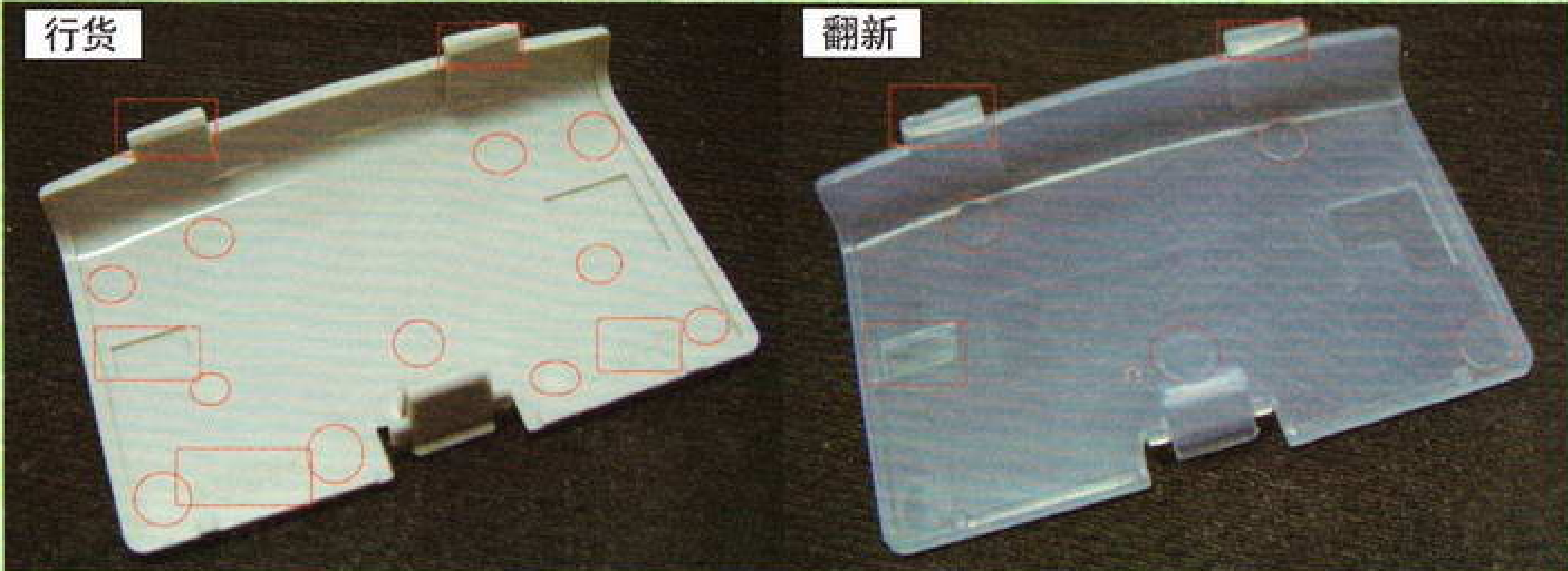
3. 电池后仓盖：
翻新机 电池后仓盖 做工粗糙，卡扣塑料长时间开关易断；
小神游GBA 电池后仓盖制模标准，考虑到整体受力而设计，能承受长时间开关。



4. 电池内仓：
翻新机 电池内仓电池金属触片材料为一般无防锈处理，在电池工作与环境产生的恒定湿热中易生锈；
小神游GBA 电池内仓电池金属触片材料经过防锈处理，并通过 GB2423.3 恒定湿热测试。



5. 电池仓盖壳正面：
翻新机 仓盖壳正面两条机底防磨条粗细不匀，当GBA放置在较粗的平面上时，不能起到防磨作用；
小神游GBA 仓盖壳正面两条机底防磨条粗细硬度均匀，当GBA放置在较粗的平面上时，能防止磨机底被刮花。



6. 电池仓盖壳反面：
翻新机 仓盖壳反面制模流程十分简陋，每个模具接触点都没有光滑处理，并且没有模具编号和材料名称；
小神游GBA仓盖壳反面制模流程复杂，光滑处理工艺一流，并且有模具编号2-1和材料名称 >ABS<。



7. 螺丝口
翻新机 螺丝为无防锈处理的十字螺丝头，硬度较弱，
小神游GBA 螺丝为“Y”型螺丝头，高硬度防锈，亦经过GB2423.3 恒定湿热测试。

GBA外壳上顶

上顶[包括：L键、R键、扩展外设连接口EXT.>、附件槽、防磨保护2条]



1. R键(L键同)、前后机壳接缝：

翻新机 按键R材料一般，“R”字体无立体感，整个磨具无光滑处理，还残留制模痕迹；前后机壳接缝 不紧密，灰尘杂质容易侵入机身。

小神游GBA按键R经过磨砂防滑处理，增强手感“R”字体美观，整个磨具内外光滑如一；前后机壳接缝紧密，防灰尘可靠。

2．扩展外设连接口EXT.> 、前后机壳接缝：

翻新机 扩展外设连接口的金属片已经老化，并沾染了灰尘，接上扩充口会引起导电工作不良；前后机壳接缝不紧密，易入灰尘杂质，机内的微磁场、微辐射、无线电干扰对人体不利。





小神游GBA扩展外设连接口的金属片 经防锈处理、通过GB2423.3恒定湿度测试，导电工作好；前后机壳接缝紧密，防灰尘杂质，通过GB68332磁场敏感度测试、GB6833.3辐射敏感度测试，对人体绝对无害。

GBA外壳上顶

上顶[包括：电源开关、耳机插口、音量调节轮]

1．电源开关：

翻新机电源开关塑料本为灰色，后经哑光喷漆而成，爆漆严重；

小神游GBA电源开关本身就是灰黑色质地塑料，柔韧性好，不会有磨损情况出现。









2．耳机插口：

翻新机 耳机插口组件做工粗糙，会损坏耳机插头的触片；

小神游GBA 耳机插口组件做工圆滑，不会损坏耳机插头的触片。

GBA外壳左侧

左侧[包括：防滑磨砂条、腕带孔]

防滑磨砂条、腕带孔：

翻新机

防滑磨砂条无磨砂、整体光滑处理，并且不耐磨；

腕带孔制模粗糙，边缘无圆滑处理，如机体整体相容不美观。

小神游GBA

防滑磨砂条 经过耐磨、圆滑处理，无棱角，磨砂增强手感；

腕带孔 制模精细，里外都经过圆滑处理，如机体整体相容不美观。









文 龙游测试站 藤宫兰 编 马修

组装SP电池测评

GBA SP内置锂电池的设定，让众多玩家省去了一笔不小的电池开支，开前光用正版卡带的10小时游戏时间也让人满意。但有些倒霉的SP君进入游戏店后，腹中的原装锂电池被可恶的JS们取走了，取而代之的是国产组装的劣质锂电池，这样的不良行为大大缩短了主机正常的游戏运行时间，损害了玩家的利益，所以玩家们在将SP君抱回家之前，通常要仔细研究其腹中的电池是否为原装的（本文不考虑翻新问题），然后再把银子交给BOSS。很多重度玩家在买机之后会选择一块锂电池作为备用，而目前的市场上，除了原装货和那种长相和原装货类似的组装货（有白色和蓝色两种）以外，大多数电池都是属于非官方的组装产品。由于没有和原装电池实际的使用时间作精确的数据比较，玩家们在选购组装产品的时候往往会产生顾虑，生怕花高价买亏了。本文的目的就是为玩家们测评一下目前市场上主流的非官方组装电池，让玩家们放心大胆地为SP君选择备用动力。

一、市面常见组装电池介绍

既然是测评，本文的主角电池们自然少不了被全面介绍。先来提一下本文中要出场的几位主角的外观。首先出场的是DRAGON牌700mAh电池，论长相，看起来和原装的兄弟们差不多，但是比较之下，该电池要厚一些。由于买的时候此电池已经较为罕见，所以笔者难得入手一块竟然还没有包装盒。DRAGON牌700mAh电池的市场定价大约在40元左右。



▲左为原装电池，右为DRAGON电池。

第二个是包装盒左上角印有小蜜蜂字样的1200mAh电池，这种电池在市面上比较常见，所占的市场份额较大，一般的店里面都会有它的身影。（顺便说一句，该电池确实为1200mAh，而不是所谓的1400mAh，而某周边制造商的同种所谓1400mAh电池和小蜜蜂电池相貌颇似，二者何种关系笔者不得而知，但小蜜蜂电池要比1400mAh的先面世。）目前市场上这种电池常见的颜色有红、黑、蓝、银白、粉五种，市场定价大约为70元左右

第三位出场的是GAME TOP出产的1800mAh电池！众看官先别着急为1800mAh的大容量出世而欢呼，且听笔者详细道来：其实1800mAh电池只是一块带有额外电池仓的1200mAh锂电池，而剩下的那600mAh自然要让消费者自己


▲朋友的和笔者的小蜜蜂电池。

从机器上找，说白了就是把原配的电池放入仓中一同使用，这样就成了1800mAh的容量。在电池仓外部有个手动开关，两头标示“A”和“B”。其中A端是使用1800mAh电池自带的1200mAh电池，B端则是使用原配电池，若是其中一块亮红灯了，玩家便可以很轻松地通过手动开关切换电池的使用，用来延长游戏时间。充电时也是同样的道理，用手动开关来切换所要充电的目标。相比之下，1800mAh电池的体积要比小蜜蜂电池显得单薄一些，1800mAh电池市场定价大约在50元左右（不明白小蜜蜂电池为什么比这款电池贵些–_–），上市颜色目前笔者见到了黑、银、蓝三种。需要注意


▲1800mAh电池。 ▲带上另一块电池后的样子。

的是，笔者所在地区为北京，所以上市产品的价格以及颜色规格之类的可能会与其他地方有所差异，因此市场定价及颜色也均为参考(笔者的这些电池全部购自鼓楼地区，北京的玩家们注意一下)。

二、安装简易度评测

三位主角的外形想必众位看官们已悉数了解，下面来说说这些电池安装的简易度，毕竟大家不想选择拆卸困难的家伙作为备用动力。

DRAGON牌700mAh电池如同原装货一般，更换的时候无需更多步骤，只用把后盖卸下然后装入电池即可。要注意的是由于厂家铭牌采用类似贴纸的方式贴在电池表面上，而并非和原电一样直接印于本体，所以DRAGON牌700mAh电池要比原装货显得略有厚度，在盖上SP原配电池后盖时会有些鼓出来。好在并无太大影响，只是要注意别把螺丝拧得过紧。


▲DRAGON牌700mAh电池装好后的样子

小蜜蜂电池的安装也略显轻松，直接把后盖卸下，然后合上电池端，再将上面的两个插脚轻轻扣在卡带插槽上即可。需要注意的是有些小蜜蜂电池可能做工不太好，笔者的一个朋友也有一块同样的电池，当彼此交换之后，发现两个人的电池都十分松动，根本扣不上；而笔者的那块用在自己机器上却有些紧，想要卸下来时需要借助螺丝刀先轻轻地撬开两个插脚。时间长了，笔者发现自己那块电池后面的壳不是用螺丝固定的，所以开了胶；而朋友由于外壳四角都有螺丝，所以依旧完好。电池外包装都用的是高周波密封，因此无法打开仔细挑选。此外长时间装卸电池，也会导致两个插脚的变形。看来做工不细致的问题是组装货的通病，但从总体来说小蜜蜂电池的装卸也还算容易。



▲有螺丝的 1800mAh 电池。



▲小蜜蜂电池装好后的样子。

1800mAh 电池的拆装过程对于笔者来说简直就是个噩梦！不是别的，就是那模仿 SP 原配后盖的螺丝安装方式，使得整个装卸过程变得十分麻烦。刚开始，笔者把电池端合上后开始拧螺丝，不想尚未拧到头就拧不动了，而此时的电池与机器本体结合得并不严实。无奈只好重新试了一下，这次拧过之后，1800mAh 电池终于与机器本体合严实了，但笔者想卸下它，却发现无论怎么弄那个螺丝都拧不下来。最后螺丝口都被彻底拧滑扣了，1800mAh电池依然纹丝不动地扣在机器上。不得已笔者只好求助游戏店，跑了几家均未果后，终于在一家专业的电玩维修店里，维修人员用钻子把1800mAh 电池卸下，这个时候笔者才算送了口气。目前这块电池笔者已经自己动手换了一个螺丝(电池自带的螺丝要比 SP 后盖的长些粗些，加上垫片的位置较为靠下，所以导致拧的时候容易出问题)。经多方调查发现，螺丝的问题不止是笔者一个人遇到的麻烦，由此可见厂家使用螺丝装卸的设计虽然出发点是好的，但由于做工不细致和设计上的一些小失误，导致了产品装卸过程中出现了不应出现的问题。此外还要提一点：1800mAh 电池后置的电池仓颇为松动，放入原电池后尽管电池不容易掉出来，但后仓盖十分滑，轻轻触到就极易脱落，给人很不放心的感觉，所以玩家可以考虑选择将DRAGON牌700mAh电池放入其中，因为DRAGON电池较原电有一定厚度，仓盖被顶住之后便不易松动——这个做工的毛病又是一个设计上的小失误。总体来说 1800mAh 电池的装卸较前面的 DRAGON 电池、小蜜蜂电池来说略有不便。



▲1800mAh 电池装好后的样子。

三、耐久测试

耐久测试是电池测评的重点，测试用的机器是日版黑色 SP 一台，以原装电池使用时间作为基本时间，卡带选取的是 2002 年版的 EZ256M 老版白卡，测试游戏选较为耗电的《铁拳》，烧录时去掉引导程序，SP 开机后把音量调到最大，开前光灯，不按键让游戏进行自动演示。测试结果如下：

电池	充电时间	游戏时间
原装电池	两个半小时左右	4 小时 20 分红灯，2 小时 20 分后自动关机，使用时间总计 6 小时 40 分钟。
DRAGON 电池	两个半小时左右	4 小时 30 分红灯，2 小时 09 分后自动关机，使用时间总计 6 小时 39 分钟。
小蜜蜂电池	三小时左右	8 小时 4 分红灯，2 小时 24 分后自动关机，使用时间总计 10 小时 28 分钟。
1800mAh 电池	三小时左右	7 小时 53 分红灯，2 小时 12 分后自动关机，使用时间总计 10 小时 5 分钟。

注：1800mAh 电池使用的是自带的 1200mAh 进行测试

由此可见，DRAGON 电池相比原装电池，在充电和使用时间上没有太大优势，该电池适合需要备用动力的非重度玩家；1800mAh 电池由于使用的是自带的 1200mAh，所以不带第二块锂电池的整体使用时间上和小蜜蜂电池差不多，所以将小蜜蜂电池和1800mAh电池推荐给重度SP玩家，选择哪个就是玩家自己的喜好了。

这次测评没有联系厂家拿货，而是直接采用的街头商店的购买形式，为的是避免出现不客观的测试数据。顺便说一下有一种叫做FAMER牌的电池是 700mAh，其外包装看起来花花绿绿的，但是可能产品出的时间较早，若干家店里都没有见到它的身影，不过据该电池的拥有者说，FAMER 的和原电以及 DRAGON 牌使用起来差不多，如果玩家遇到，也可以放心购买。

硬件发烧馆 八月烧录特报

文 binbin30
编 马修

八月，炎热的天气逐渐凉快了下来，而从年初一直火热到现的烧录市场却一直高温不退，喜讯频传，不仅新上市产品各身怀绝技，老牌子经过一阵养精蓄锐，也开始大反扑了……

GBALink ZIP II 烧录卡测试

在前段时间GBALink推出USB版本烧录器的时候，不少朋友都在考虑是否GBALink的新型卡带即将推出。果然不出所料，在8月1日的当天，EDIY小组就发布了最新的烧录卡GBALink ZIP Ⅱ。（以下简称ZIP Ⅱ。）

一、产品介绍


▲最新的ZIP Ⅱ 256M卡

说到GBALink的ZIP烧录卡，不少朋友都不会陌生，在ZIP卡带推出的时候，首创的压缩技术被世人所了解，并且在软件不断开发、升级的条件下，昔日的“丑小鸭”通过自身的不断努力今天终于成为了“神奇天鹅”。但是初期的ZIP卡带存在连续使用时间短、不支持时钟这些问题也让大家遗憾。这次EDIY小组再接再厉，为解决耗电问题和时钟问题，开发出了ZIP第2代烧录卡，这再次让支持GBALink的玩家们眼前一亮。

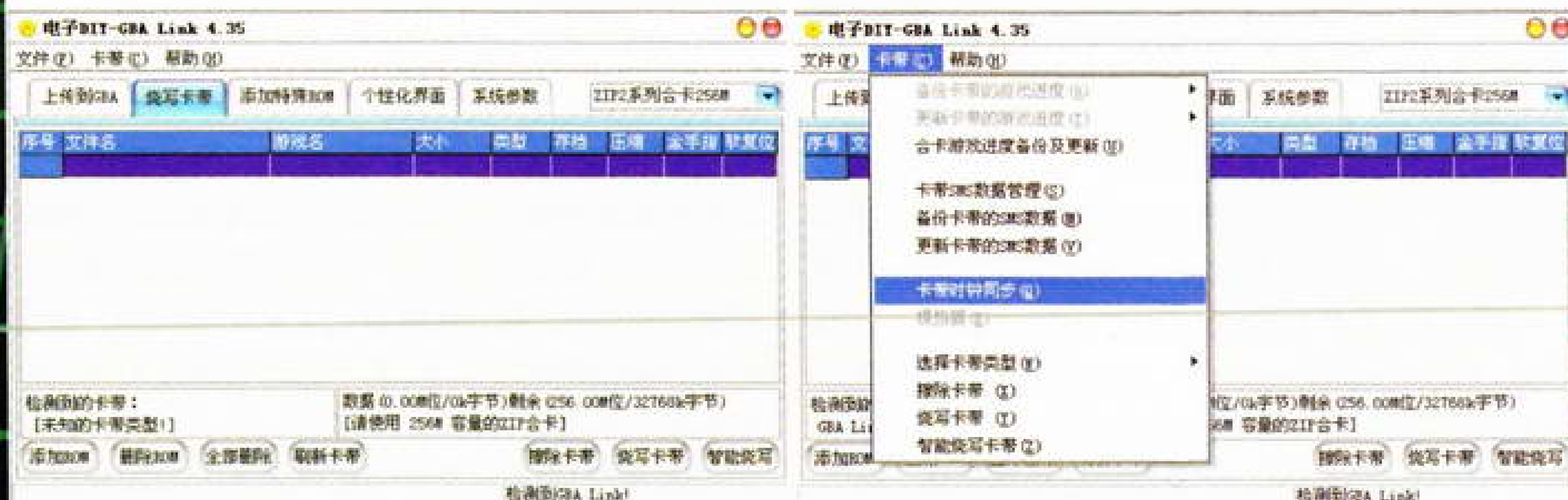


▲新版USB烧录器和ZIP Ⅱ卡带。

ZIP Ⅱ卡带最根本的变化就是压缩容量提升了，256M的压缩空间可以是128M，这个压缩空间的容量与ZIP-SE卡带的压缩空间相同，超快速的解压速度更加强了压缩功能的应用效果。新增加的实时时钟功能可以让喜欢《口袋妖怪》和《我们的太阳》的朋友们欢喜不已，还可以随时查看并调整时间。而通过更换烧录卡当中的核心芯片CPLD（超大规模可编程逻辑器件），也达到降低耗电的目的。可以说，这次ZIP卡带的硬件升级以后，可以让ZIP为特点的烧录卡功能得到最大的升华，以后的升级都可以放在软件上面来完成。

二、软件篇

在ZIP Ⅱ卡带发布的时候，与之配套的软件是4.30测试第一版，通过近日不断的升级，目前的GBALink软件最新的版本是4.35版。GBALink软件更新迅速的优点更好地表现了出来，软件的界面与以前的一样，只是卡带选择栏目增加了两项：ZIP Ⅱ 256M卡带和ZIP Ⅱ 128M卡带。



▲GBALINK软件4.35版本。 ▲时间同步功能。

在新版的4.35版本的软件中，卡带的栏目多增加了一项功能就是时钟同步功能，这样人性化的设计最初是出现在EWIN的烧录软件中，这次GBALink软件也支持了这个特点，调校时间再也不用在GBA端调整了，直接动一下鼠标时间调整就完成了。当然首先得确定你电脑上的时间是准确的，在软件上面点击了卡带时钟同步后就会出现右边那样的图片：



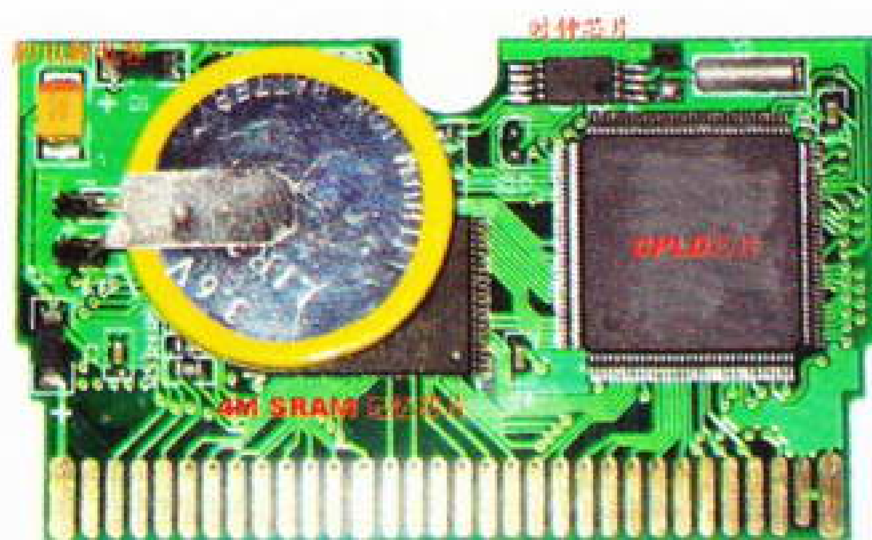
▲时间同步确定后的界面。

软件上面显示出了目前时间的具体信息，点击同步时钟按钮后时间马上调整完成了。当然，如果你喜欢在GBA上面调整时间也是可以的，通过按R+B键就可以调整时间了。在支持《续·我们的太阳》这个游戏时，只要是通过这个软来件烧录，软件就会自动增加按L键+左右方向键调节太阳光强度功能，的确方便了大家，因为一般的烧录卡是没有光感特性的。ZIP Ⅱ卡带在支持《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》方面还有一点突破，那就是可以通过合理的调整让游戏中的时间与正确时间完全同步，具体设置方法就是初次进入游戏，在游戏中设置时钟为AM00：00，存档，重新开关GBA，然后可以使用PC端软件的“卡带时钟同步”功能或在合卡菜单中按R+B键把时钟调整为正确时间，再进入游戏，时钟就和正确时间同步了。

三、硬件篇

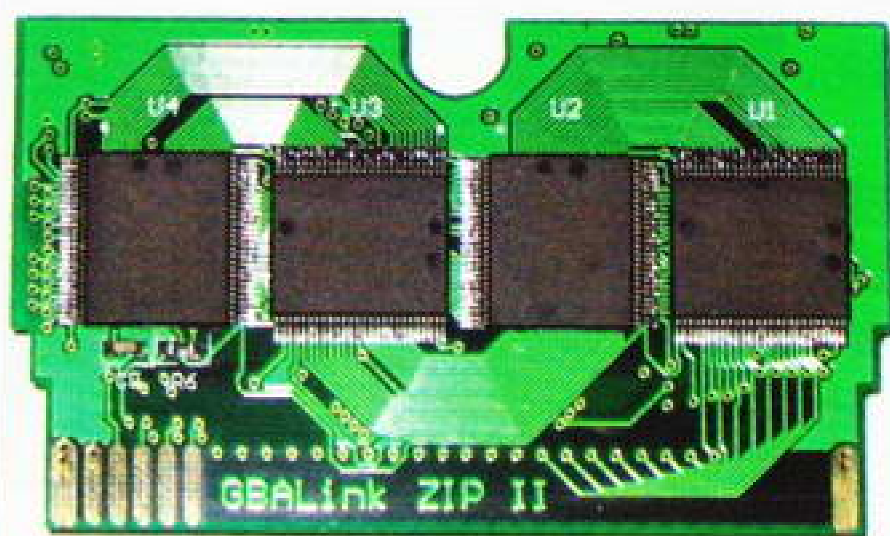
这次的ZIP Ⅱ的PCB工艺感觉跟以前的相比有所提高，通过图片就可以发现卡带中使用的电解电容是胆电解电容，质量更优秀更稳定。

ZIP Ⅱ 256M PCB正面图片中右边的4方形的芯片就是CPLD，省电的效果与它的功耗有着相当大的关系，这次的耗电降低就是更换了更省电的芯片型号才能达到省电的目的。图片右上角的8脚的小芯片就是时钟芯片，只有这个芯片存在，ZIP Ⅱ才能够支持时钟功能。左边有颗2025的3.6V锂充电电池，存档的保存与电池的品质密切相关。



▲ZIP Ⅱ 256M卡带PCB正面。

电池下面的芯片，就是SRAM存档芯片，该芯片的容量达到了4M，型号是TC55V040，东芝的SRAM芯片。EDIY小组并没有对外宣布使用的SRAM芯片增加容量到了4M，这算是给玩家不小的惊喜吧？而存档空间的增加无疑更为ZIP Ⅱ如虎添翼。



▲ZIP Ⅱ 256M卡带PCB背面。

ZIP Ⅱ卡带的PCB背面整齐的排列着4片64M的型号为M6MGT647的三菱TSOP52封装形式的MCP型闪存（所谓MCP闪存就是把FLASH芯片与大容量的SRAM芯片集成在一起封装形式的闪存），这种MCP类型的闪存在手机上面大量的采用，特点就是体积小、耗电省。M6MGT647这个型号的闪存中的SRAM容量是32M，所以必须使用4片才能够达到256M的实际容量和128M的SRAM缓存容量，解压游戏的数据就是存放在这里，所以使用压缩功能对FLASH芯片没有任何的损坏，大家可以放心了。

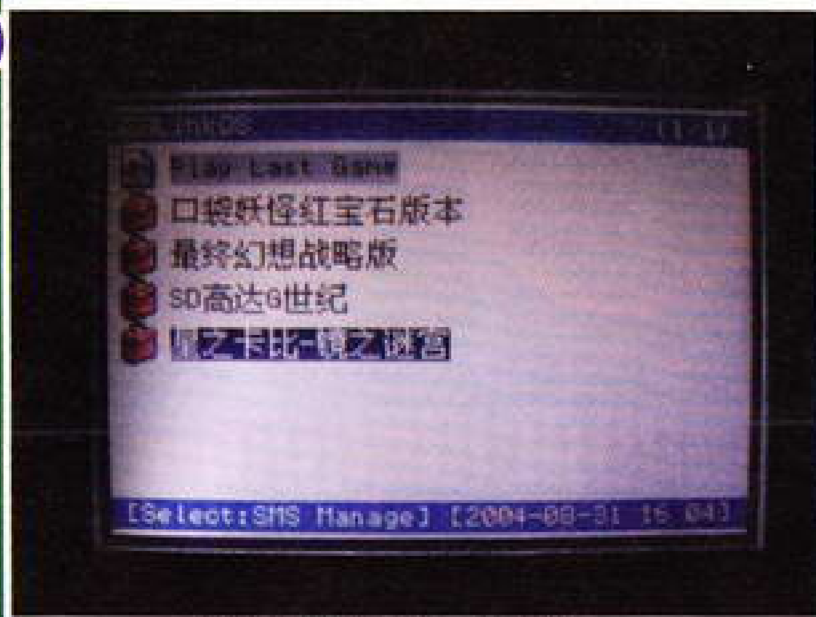
细心的读者可能发现，以前的ZIP卡带都是采用BGA（Ball Grid Array，球状引脚栅格阵列封装技术）封装的，为何这次发布的ZIP Ⅱ卡带不使用BGA封装而采用TSOP封装形式的闪存呢？这就得从BGA封装形式与TSOP封装形式的特点说起了：BGA的封装形式是高密度表面装

配封装技术，在封装的底部，引脚都成球状并排列成一个类似于格子的图案，由此命名为BGA，目前的主板控制芯片组多采用此类封装技术，材料多为陶瓷；而TSOP是薄型小尺寸封装，TSOP也是DRAM的一种封装形式，但它的封装厚度只有SOJ的三分之一，TSOP DRAM被广泛运用于SODIMM和IC卡式内存。采用BGA封装形式的成本比TSOP要高，因为它的焊接触点都是在芯片的底部，而且在第一次生产出来不是良品的时候，返修BGA封装形式的卡带非常困难，一般的烧录卡生产量不够大，不能够上机器进行一次性贴片后再通过机器焊接，只能通过PCB底部加热的方式焊接BGA封装；而TSOP封装的技术没有什么难度，可以更好地提高产品的良品率，出现不良产品返修检查也非常容易。这就是EDIY小组说的“焊接品质更好，返修率将更低”的真正原因所在。

四、测试篇

首先介绍测试平台，电脑配置为P4 3.0C的CPU，内存512M，操作系统是WINDOWS XP SP2，测试主机为我们的太阳限定版SP。测试游戏为《口袋妖怪 红宝石》、《最终幻想战略版》中文版、《SD高达G世纪A》和《星之卡比 镜之大迷宫》。除《最终幻想战略版》中文版以外，所有的游戏都是通过OfflineList管理软件认证。

游戏名称	存档格式	游戏容量	压缩容量	烧录时间	解压缩时间
口袋妖怪 红宝石	FLASH1M_V103	64Mbit	40Mbit	44秒	13秒38
最终幻想战略版（中文版）	FLASH512_V130	79Mbit	48Mbit	52秒	16秒22
SD高达G世纪A	EEPROM_V124	128Mbit	70Mbit	1分15秒	25秒42
星之卡比 镜之大迷宫	SRAM_V126	128Mbit	51Mbit	54秒	23秒96



▲引导菜单增加了显示时钟。

接下来进行连续运行时间测试，测试游戏是《星之卡比 镜之大迷宫》，主机还是我们的太阳限定版SP，音量最大，开前灯，红灯时间为6小时53分，SP自动关闭时间为7小时40分。

ZIP Ⅱ卡带菜单的变化只是在右下角增加了显示时钟的功能，并且在左边的提示栏也会出现R+B调整时钟的提示。

测试中按照官方的时钟调整方法来测试ZIP Ⅱ对《口袋妖怪 红宝石》支持的情况，测试中按照先在游戏中调整时间为AM00：00再保存关闭SP，然后在GBA端调整好时间。再次进入游戏，这个时候发现时间已经发生了变化，与真实时间同步了！



▲《口袋妖怪》时钟功能支持正常。

ZIP卡带在解压缩上面也许是测试的游戏不同发生了变化，官方说的64M游戏解压时间12秒，从我测试的结果来看增加了2～3秒左右，不过目前的解压缩速度已经可以让人接受了。希望EDIY小组能够继续优化压缩代码，争取解压速度更快。新版USB烧录器的烧录速度的确比较快，而且也比较稳定。在连续使用时间上面自动关机成绩达到了7小时40分，的确有了不少的提高，因为ZIP卡带固有的特点所以耗电量比市面上的所有品牌烧录卡都高，这次通过更换CPLD芯片后，耗电降低是明显的。测试中的游戏存档都能够被正常完整地支持，因为ZIP Ⅱ卡带采用的也是软件补丁记忆的方式，支持存档问题已经不是问题了。

五、测试总结

这次EDIY小组发布的ZIP Ⅱ卡带把ZIP系列卡带的硬件水平提升到了非常高的高度，降低封装成本还提高了产品的稳定性。可以说明ZIP Ⅱ卡带是不良品最少的一个版本卡带，根据《口袋

妖怪 红宝石·蓝宝石》特别设定的时钟调节方式让玩家可以在拥有真实时钟的条件下，使游戏中的时间也达到同步，大大增加了这个游戏的趣味性，非常值得称道。不过测试中发现4.35版本软件在烧录游戏开始后切换不同的应用程序会发生烧录死机现象，看不见烧录的提示栏，软件也在提示数据传输中，但是烧录并不能够正常完成，只有关闭软件、GBA SP 的时候把USB烧录器拔下来再插回去才能够重新烧录——这一现象比较奇怪，希望EDIY小组在后面的软件中能改善这一问题。

优缺点总结

优点：1.更换CPLD芯片，耗电降低；2.支持时钟功能；3.支持口袋妖怪时间与真实时间同步；4.支持金手指功能；5.支持SMS功能；6.支持软件软复位；7.压缩功能解压时间减少，不过还有降低的空间；8.新版的USB烧录器烧录速度快、稳定；9.更换TSOP封装的MCP闪存带来更稳定的产品质量；10.烧录软件支持同步更新时钟。

缺点：1.电池电压是3.6V的2025锂电池，容易出现充电不饱的现象；2.4.35版软件出现意外死机现象；3.金手指受条数的限制。

ZIP Ⅱ卡带在把ZIP卡带的压缩功能升华的条件下，把原来没有优势的进一步增加进来。时钟的支持可以说是一个完美的开始，耗电的降低让玩家可以运行更长的时间，SRAM记忆芯片容量的增加使记忆更多游戏存档成为可能。并且ZIP Ⅱ卡带价格并不贵，官方公布的256M的零售价是428元。配合压缩技术的应用，256M的卡带拥有512M卡带的实际使用空间。这些都为ZIP Ⅱ卡带提高了市场的竞争力。EDIY良好的软件更新速度和及时吸取用户的意见增加的功能，让大家体会到产品以人为本的理念。需要了解ZIP Ⅱ产品详细情况的可以到官方网站：http://www.GBALink.net/了解。预祝GBALink产品能够走得更好。

SC转接卡评测

烧录市场发展至今，又出现了新的种类，如果那些与GBA真卡大小的烧录卡可以归为传统类型的烧录卡的范畴，那么目前最新的CF TO GBA的产品SC转接卡就属于一款反传统的产品。

一、产品介绍篇

SC转接卡是什么产品呢？简单的说它其实只是一个转接卡。因为游戏ROM并不能直接保存在上面，它的储存游戏ROM方式是保存在CF卡这样的媒体里面，这样设计的好处就是CF卡的单位容量成本非常低。目前CF 256MB的卡价格也就是300元左右。这个256MB的Byte换算成为GBA游戏的标准单位bit那就是2GB的容量了！所以SC转接卡的问世，可以让玩家拥有超大容量的烧录卡不再是梦想了。说起SC转接卡这样子的结构设计，细心的玩家就能够发现，早在GBA电影卡发布之前，GBA电影卡的主要开发者易飞就打算用CF来当储存媒体来制作一款GBA用的烧录卡，但当时遇到了缓存芯片的时序跟不上的问题，现在这个问题被SC转接卡的开发者解决了。所以在科技飞速发展的今天，原来不可能的任务都变成了可能——当然，SC转接卡还有一个功能就是看GBA电影。(文件格式兼容GBA电影卡的格式。)



▲SC转接卡产品包装。

SC转接卡能够运行保存在CF卡中的GBA游戏的原理是什么呢？按照一般的常识CF卡的读取速度是不可能满足GBA对读取游戏速度的要求。其实SC卡的内部包含有一片SRAM缓存芯片，把CF卡的游戏读取到SRAM缓存上面才能运行GBA游戏。所以SC卡的缓存容量就是决定能够运行游戏大小的惟一限制，目前SC产品有128M和256M缓存容量之分。



▲128M缓存容量的SC转接卡。

目前SC转接卡最有优势的就是金手指的支持能力是所有烧录卡之上，它可以使用菜单形式让玩家在游戏中选择任意一个金手指功能，并且没有数量上的限制。这个强大的功能在后面的测试篇中就可以提供给读者一个清晰的认识。因为CF卡的体积不算小巧，所以在插上CF卡的时候就会突出CF卡的一部分出来——俗话说，鱼与熊掌不可兼得。

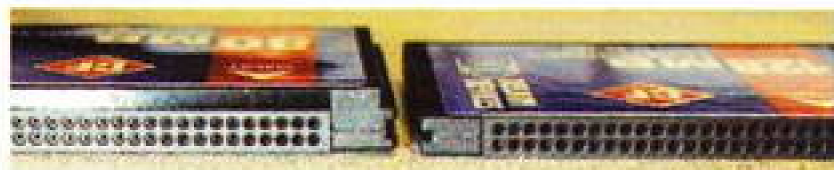
可能SC转接卡中使用的CF卡对许多的玩家来说还比较陌生，其实CF卡使用的范围是非常广泛的。数码相机、MP3上面都有它的踪影。而且CF卡也有TYPE Ⅰ和TYPE Ⅱ之分，TYPE就是普通常见的CF卡，比较薄；而TYPE Ⅱ就比较厚，常见都是用在微型硬盘上面，如IBM的微型硬盘就是属于TYPE Ⅱ的类型。SC转接卡是属于使用TYPE Ⅰ型的，在购买的时候一定要注意CF卡的类型。



▲CF TYPE Ⅰ。



▲CF TYPE Ⅱ。


▲TYPE Ⅰ与TYPE Ⅱ的厚度比较。

目前常见的CF卡品牌有SANDISK、PQI等等优秀的品牌。因为SANDISK品牌CF卡兼容性优秀，所以目前该品牌CF卡存在大量假冒产品，请大家在购买SANDISK这个品牌的时候一定要去正规的代理购买。CF卡由于在数码相机上面大量应用，所以CF卡目前也有所谓的速度之分，他的速度都是用数字加上一个X为标示，算法就是150K为1速，24X就是24×150K=3600K。如果读者只是用来满足SC转接卡的应用要求，那么速度可以不用考虑；但是你如果在购买CF卡的时候考虑以后为数码相机做准备，那么推荐你购买高速的CF卡，。当然高速CF卡的价格肯定比普通速度的要提高不少，是否需要就看你自己了。

CF卡使用什么设备来读写？答案就是读卡器。读卡器有两种类型：一种是单独的读卡器，只能读取CF或者SD/MMC这种单一的储存媒体；另一种是多合一读卡器。多合一读卡器一般能够读取CF、SD/MMC、MS、MSPRO、SM、XD卡还有微型硬盘。

▼CF卡读卡器。



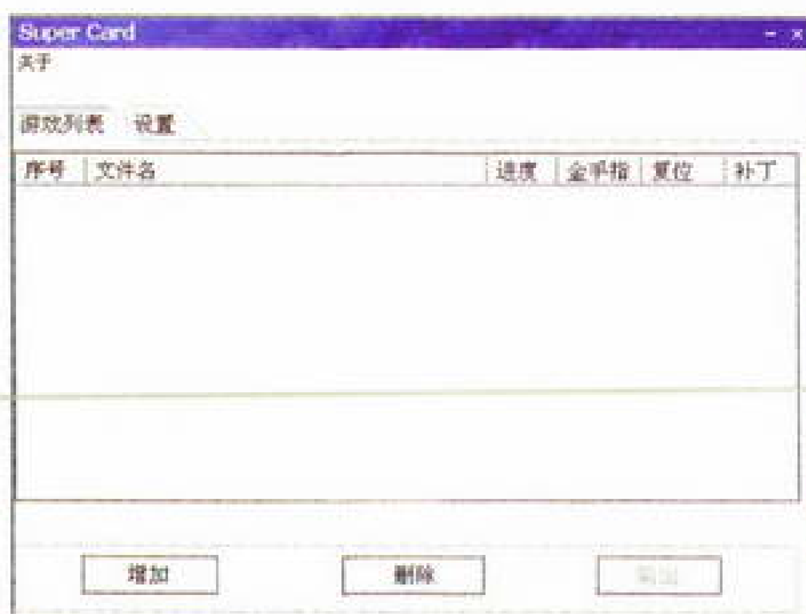

▲八合一的读卡器。

其实这两种的区别主要是看读者是否需要更多的读卡功能，因为储存卡的种类很多，很难保证购买的数码产品都能够通用一种储存卡。目前单独的CF读卡器的价格是50元左右，多合一的一般都是120元左右，所以相比较来说还是多合一比较实惠。目前的读卡器一般都是USB接口，只要在2000、XP操作系统上面使用，是不需要安装驱动的，极大地方便了大家。

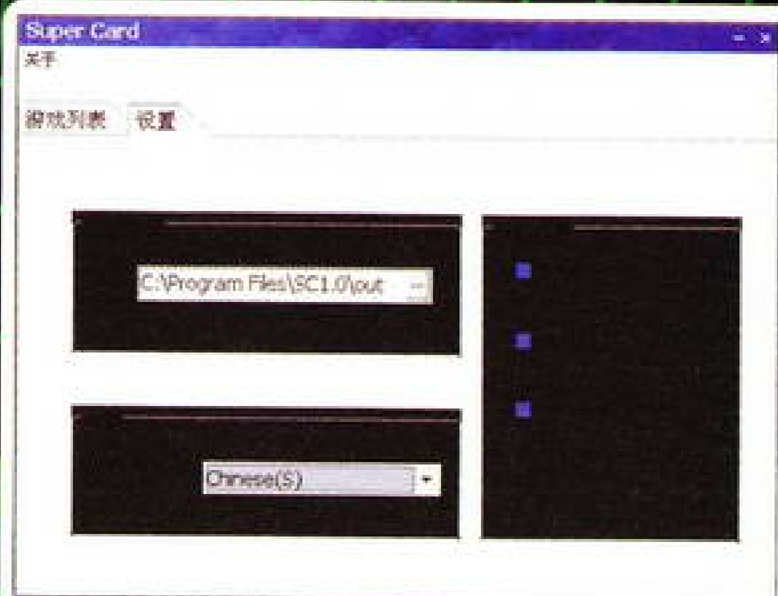
二、软件介绍篇

SC转接卡因为是使用CF卡作为储存游戏数据的媒体，所以例如打软件补丁、金手指的功能就是交给一个应用程序来处理。

SC软件的界面真的可以说是最简单的了，菜单的功能也都非常好理解，使用软件方面来说没有什么难度。不管你是刚接触的新玩家还是老道的玩家都能很好地掌握使用。应用软件支持后缀为*.gba、*.bin、*.zip的文件。如果是winrar压缩的ROM可以选择打开*.*的文件先解压再添加进入列表中。



▲SC软件1.1版本补丁软件界面。



▲SC 软件的设置界面。

可能软件目前的版本还不够完善，设置界面会出现上面图中那样的黑块现象。上面的设置路径是用来选择存放修改游戏后的目录，下面是语言选择功能，右边的选择项目应该是补丁的种类选择。

在游戏列表增加好游戏后，只要点击输出按钮，需要修改的游戏就会输出到设定的目录当中。这个转换的程序相当快，也就是几秒的时间，刚开始使用的玩家不要认为是软件出错误了，只要在输出目录看到游戏的 ROM 还有一个存档文件就说明转换完成了。下图中的游戏 ROM 就是转换好的了。



▲转换输出的 ROM 文件。

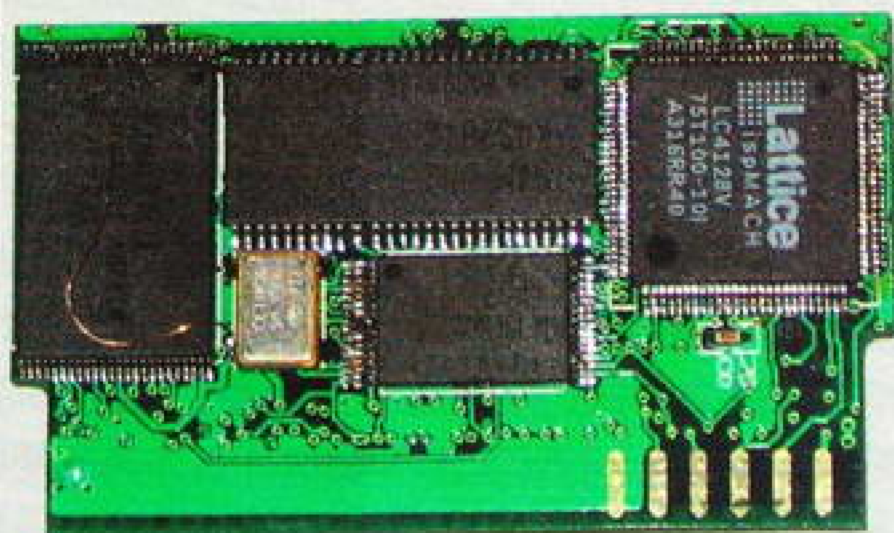
转换好之后，把游戏还有存档文件拷贝到 CF 卡中就可以了。如果玩家需要看 GBA 电影，那么就需要下载名为 FilmPlay 的程序，把这个程序拷贝到 CF 卡就可以了。如何观看 GBA 电影在后面的测试中会详细说明，这里就先卖一个关子。目前软件的最新版本是 1.10 版。

三、硬件篇

硬件篇这里，先为充满好奇心的读者提供该产品的硬件内部图片。



▲SC 转接卡 PCB 正面。

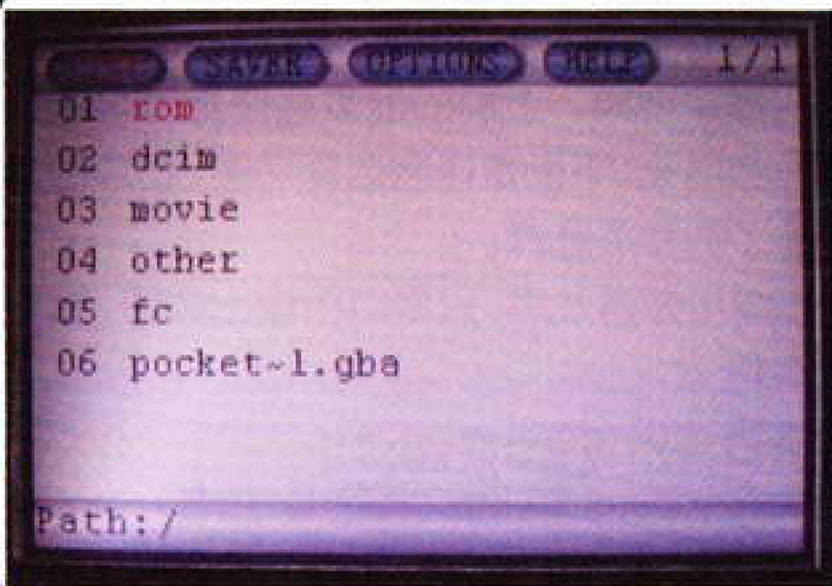


▲SC 转接卡 PCB 背面。

从图片中可以看到 CF 卡的插槽，为何 SC 转接卡采用的是 CF 卡这样的储存媒体而不使用体积更小的 SD 卡呢？这个当然是有原因的，因为 CF 卡本身包含 ATA 控制电路，接口电路可以非常简单；而 SD 卡本身并不具备这些控制电路，如果需要支持 SD 卡就需要使用桥接芯片，这样体积就不能够满足 GBA 的要求了。这个就是只能优先考虑 CF 卡的目的，并且 CF 卡的单位容量成本是最便宜的，众多的优势算在一起当然是只能考虑 CF 卡。

SC 转接卡 PCB 背面被 4 片芯片有条不紊地占据了 PCB 的 80% 的面积，这些芯片就是 SC 转接卡的灵魂所在。左边第一片芯片是一片闪存芯片，容量为 4Mbit，主要功能应该是保存 SC 转接卡的支持代码，以后升级功能也是通过这个来成的；中间的芯片就是三星的 128Mbit 缓存 SRAM 芯片（如果是 SC 256M 的产品容量应该为 256Mbit）；右边的四方形的芯片是烧录卡最为重要的 CPLD（大规模可编程逻辑芯片），原来的 SC 产品耗电上不如目前的低就是因为目前最新的 SC 转接卡采用了更省电的 CPLD 芯片；在 SRAM 缓存下面的芯片是三星的 2Mbit 存档记忆芯片，这里看不到常见烧录卡出现的电池，因为 SC 转接卡的游戏保存方式是直接保存在 CF 卡上面，永远不丢失记忆。SC 转接卡的 PCB 工艺采用 4 层工艺，因为芯片比较多所以必须采用 4 层 PCB 设计才能够满足要求。原来 SC 产品应该更早的时候面市的，但是因为当初代工厂的 PCB 工艺不完善造成 PCB 工艺不能够满足要求，这次解决 PCB 问题的代工厂家后期推出的第一批产品已经完全解决了以前出现的问题。

四、测试篇



▲SC转接卡运行界面。

电脑配置方面，和前面测试ZIP Ⅱ的电脑配置是相同的，测试用主机同样是我们的太阳限定版SP，测试的游戏有《口袋妖怪 红宝石》、《恶魔城 晓月圆舞曲》中文版、《最终幻想战略版》熊组汉化版、《超级大战争2》和《星之卡比 镜之大迷宫》，除中文游戏外，游戏ROM经过OffLinelist管理软件认证。此外，还有EagleTEC品牌256M的CF卡和SC 128M转接卡。

SC转接卡运行之后会出现项目栏，上面一排的项目依次为：LIST、SAVER、OPTIONS、HELP。LIST功能就是列表，可以看到CF卡大概的目录情况；SAVER就是察看纪录保存的位置；OPTIONS的功能就是是否打开自动读取存档功能，默认是打开的；HELP就是帮助了，这里可以了解到使用组合按键L+R+A+START来完成金手指选择、L+R+A+SELECT完成CF存档的保存、软件复位功能按键组合就是L+R+SELECT+START。SC转接卡支持8.3格式的命名方式，也可以支持中文名。

SC转接卡支持GBA电影卡的播放文件，具体采用什么方式来模拟GBA电影卡的运行方式就无法理解了，用户只要在CF卡拷贝有FilmPlay.bin文件，直接运行这个文件，等几秒钟后SC转接卡马上发生了变化成为一个GBA电影卡的界面，如下图运行模拟程序后，SC转接卡就可以转身变成GBA电影卡，不过目前只能支持以前的GBA电影卡转换软件所转换的文件格式，最新的水晶引擎格式的文件格式还不能支持，出现的症状就是马赛克，看来GBA电影卡在视频编码方面又进了一步了。不过SC转接卡最主要的任务就是运行GBA的游戏，所以能够做到目前模拟运行GBA电影卡就已经是不错的了，这里需要申明的是SC转接卡兼容运行GBA电影卡的文件格式是没有经过逸趣公司授权的，所以购买SC转接卡的玩家就不要说什么为何不能够播放水晶引擎的动画片，如果需要最好的播放GBA电影的功能请购买GBA电影卡。



▲运行FilmPlay.bin后出现的GBA电影卡界面。

SC最为过人的地方就是金手指支持的程度上面，如果说ZIP烧录卡支持金手指比较好，那么SC的金手指功能可以认为是完美了。使用过ZIP烧录卡的玩家知道，ZIP可以在运行游戏前选择金手指项目后再运行游戏，而SC转接卡更胜一步，可以在运行游戏中调节金手指的项目且没有金手指项目条数数量上的限制。



▲《恶魔城 晓月》金手指界面。


▲调整金手指后的界面。



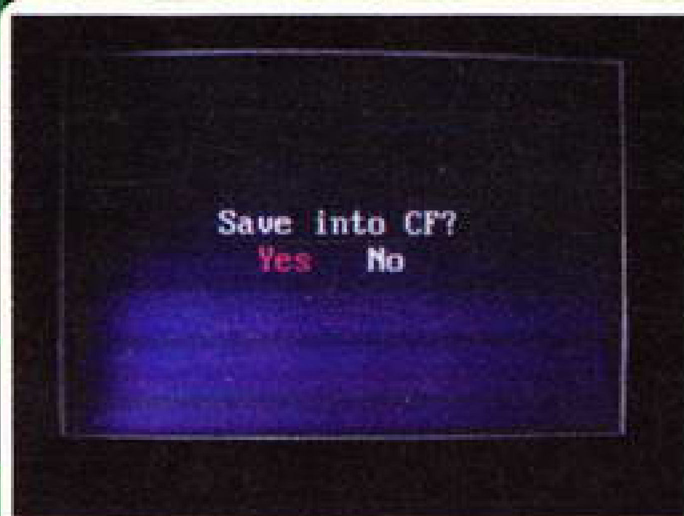
▲《SD高达A》金手指界面。



▲《FFTA》金手指界面。

从上面的图片就可以了解到SC转接卡支持金手指方面的强大功能，虽然金手指功能不是任何人都必须使用的，但是作为技术实力的证明，SC转接卡的确走在了别人的前面。

在SC转接卡支持CF卡兼容性方面，SC转接卡的确做得不如GBA电影卡优秀。在我测试的CF卡当中，SANDISK、EagleTEC、PQI能够支持，但是我在使用佳能数码相机配备的32M CF高速卡却出现了不支持的现象，症状是看不到CF卡上面的任何文件和目录。如果玩家手上拥有的CF卡却不被支持的情况出现，也的确让人比较郁闷的，这个CF卡兼容性的问题希望能够通过升级代码解决。为了避免出现不兼容的问题，请玩家在选择CF卡的时候购买SANDISK、EagleTEC、PQI这些牌子的CF卡，拿SC转接卡当场测试也可以。



▲存档保存到CF卡才能保证记忆不会丢

在测试SC卡运行游戏的过程中，笔者发现有不少游戏都出现了不同程度的拖慢现象，《星之卡比 镜之大迷宫》尤为明显，出现这样的问题目前官方还没有给出解释，所以如果大家在运行游戏中发现出现拖慢的现象可以到官方论坛说明游戏编号，这样就可以得到问题的解决方法。在此需要提醒各位玩家，你在游戏中保存的存档实际上并没有直接保存到CF卡上面，只有先在游戏中存档然后再使用L+R+A+SELECT的按键方式，才能将记录保存到CF卡当中。



▲《最终幻想战略版》存档出现问题。

另外，测试过程中还发现《最终幻想战略版》中文版不能存档，《超级大战争2》在应用了金手指补丁之后会出现死机，但这是游戏的个别问题，在使用其他烧录卡测试该游戏也有相同的现象；《SD高达G世纪A》在保存存档到CF卡后会出现死机问题，重新开机后存档没有问题。

游戏名称	存档格式	游戏容量	载入CF卡时间
口袋妖怪 红宝石	FLASH1M_V103	64Mbit	5.24秒
最终幻想战略版（中文版）	FLASH512_V130	79Mbit	6.67秒
恶魔城 晓月圆舞曲	SRAM_V120	64Mbit	4.77秒
超级大战争2	FLASH_V126	64Mbit	4.97秒
星之卡比 镜之大迷宫	SRAM_V126	128Mbit	9.38秒
SD高达G世纪A	EEPROM_V124	128Mbit	9.85秒

注：连续运行时间的长短与CF卡的品牌、容量有关。

接下来进行连续运行时间测试，测试游戏为《星之卡比 镜之大迷宫》，测试主机仍是我们的太阳限定版SP，音量最大，开前灯。结果红灯时间为5小时29分，自动关机运行时间为6小时19分

五、测试总结

SC转接卡的确是一个非常具有创新精神的产品，它把原来的不可能的任务变成了可能，而且在别人做到的情况下能够得到进一步的提升（如金手指的超强支持给予了玩家更多无限的运行游戏方式）。虽然目前还有不少小问题，如CF卡兼容性问题、游戏运行拖慢等问题的存在，但是我们相信会解决的。在支持即时存档方面，SC也能够提供支持，但是需要每个游戏制作一个专用的补丁文件。还有一个问题提醒给SC转接卡官方注意的，就是产品的外包装还有SC转接卡本身的塑料模具的问题，最好能够制作得更好一些，这样会给人感觉产品档次高档了很多，因为爱美是人之常情。在连续使用时间上也让人满意。如果你有CF卡并且也同时拥有GBA，那么推荐你选择这款SC转接卡产品；如果你是一个新玩家，那么这款产品也相当有吸引力的，因为目前国内的1GB产品的价格都在1000元左右，而SC256、CF256再加上读卡器也不过700元左右，这样的条件下你还可以多增加一个观看GBA电影的功能，的确非常实惠。

SC卡优缺点总结

优点：1.采用CF卡储存游戏ROM，容量价格比最高；2.从CF卡读取数据到SRAM缓存速度很快；3.支持软件复位；4.支持兼容GBA电影卡文件方式；5.存档文件支持保存在CF卡内。永远的存档不丢失；6.采用4层PCB设计，带来更好的产品品质；7.金手指的功能支持最为强大。

缺点：1.CF卡支持兼容性不够好；2.某些游戏出现速度拖慢的现象；3.产品包装外壳不够美观；4.产品配套软件存在BUG，不过不影响使用；5.目前产能不能够满足消费者的需求。

目前第一批的SC产品已经销售完成了，想购买SC转接卡该产品的朋友。最好到SC产品的官方网站www.cftogba.com了解，SC 256M的价格是285元，SC 128M的产品目前没有报价。

文 冰咖啡 编 马修

硬件发烧馆

烧录新时代——EZ3初体验

8月的烧录市场热闹非凡，SC卡乱入、ZIP II的推出使人们感受到了这个市场的竞争激烈，那么，作为国内烧录老店的EZ，一直没什么动静，是否真的甘心苟且于乱世之中？答案当然是“否”！因为EZ从来就没停止过新产品的研究开发，此时的EZ3，已经是箭在弦上了。



大家都着急想看看EZ3是什么样子吧？那本人就先把EZ3的图片放上让大家先过一过眼瘾。

烧录器和卡带都是华丽的金黄色透明外壳，不知大家是否注意卡带标签右下的1Gb的字样，这说明EZ3的容量已经……其实这1Gb是指整个卡带的容量，而卡带中专门用来装ROM的FLASH区仍然是256Mb。不过这个FLASH区256M与其他卡带的256M是有本质区别的，最显著就是这256M的FLASH区，你可以尽情地去装ROM，而其他的图片文本什么的，大可以往磁盘区里放；存档文件也不用您操心，会保存到磁盘区专门的文件夹永不丢失。如果嫌256M的FLASH区装的游戏少不过瘾，也可以往磁盘区中没写保护的文件夹里继续烧ROM，除了打开游戏时会有读取时间，其余的游戏、记录一切照常，也就是说，如果把整个磁盘区都用起来，那么EZ3就是个可以烧1G游戏ROM的超大容量烧录卡！算上磁盘区具有压缩功能的话，EZ3能装下的游戏容量还会大得多。



▲添加在磁盘区中的游戏正在被读取。

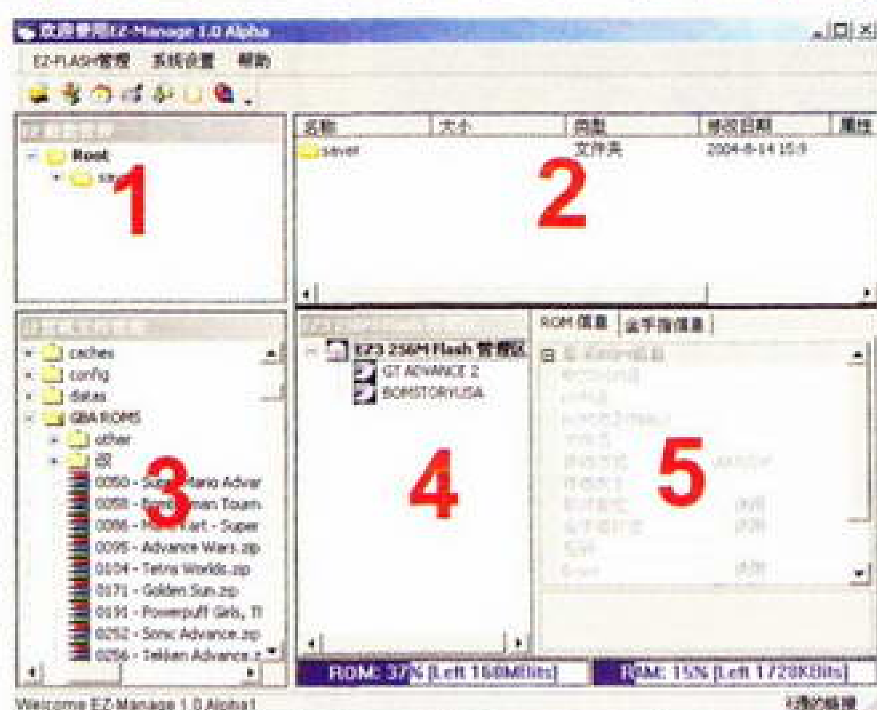
至于操作方面，FLASH区的操作方式和烧录卡相同，而磁盘区则和U盘使用方法相同。不过笔者收到的Beta1软件，还不能烧录中文名字的文件和文件名长度超过8字节的文件，而这些问题可以通过软件支持来解决。笔者现在收到的烧录软件是Beta1，已经支持图片和TXT文件的直接上传观看了，不过图片只支持JPG和BMP，烧到磁盘区后都转为BMP格式文件，是否能支持其他图片格式甚至GIF动画，官方称这就要看第3方的支持了；磁盘区看图还有一点不大方便，就是没连续观看的按键设定，每次都需要把当前图片退出后选下一张图片打开，且图片无调节大小功能。不过这对些问题也应该在软件解决得了的范畴之内。


▲传到卡带上可直接观看的文本和图片。

笔者试玩一些游戏，运行得都很正常，尤其是《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的时钟系统，几乎达到了同步支持的完美地步，即使在笔者将ROM重新烧写后再读取记录，发现游戏中时钟仍然与现实同步。下月《口袋妖怪 绿宝石》就发售了，而玩家又多一种完美支持真实时间的烧录卡的选择。

虽然是介绍，但笔者还是习惯性地对EZ3进行了一下简单的测试。先是烧录时间测试，当把256M的FLASH加满100%后，烧录时间为8分钟；之后用GBA SP运行《星之卡比 镜之大迷宫》，在充满电、开前光、音量最大的前提下自动演示，结果运行了8小时7分钟——这只是简要的测试，目的是给大家先留一个初始印象，正式专业的全面评测，将会在下一辑《掌机王SP》上刊登，大家请多留意。

接下来是 EZ 官方发来的说明书，笔者节选其中 8 大功能部分列示如下：



▲1.NAND 磁盘操作区；2.磁盘文件浏览区；3.本地文件列表；4.NOR FLASH 管理区；5.NOR FLASH 配置区。

1.EZPDA

独立32MBits超大Loader，不再占用ROM使用空间。内置EZPDA软件，其中EZ-SHELL可直接浏览EZ-DISK上面的文本和图片，无需另行制作专用的读书或看图ROM；通讯录可随时随地查看好友亲人的联系方法；备忘录结合EZ3内部时钟做到及时提醒重要事件；EZWORD 背单词软件涵盖初中，高中，大学英语四级、六级，托福，GRE 等词库，让你玩得开心，学得舒心。

2.EZ-DISK

具有真正文件分区系统，容量高达 1Gbits（128MB）的 EZ-DISK 不仅可以当作 U 盘来使用，还可以在 GBA 上任意删除、复制文件。

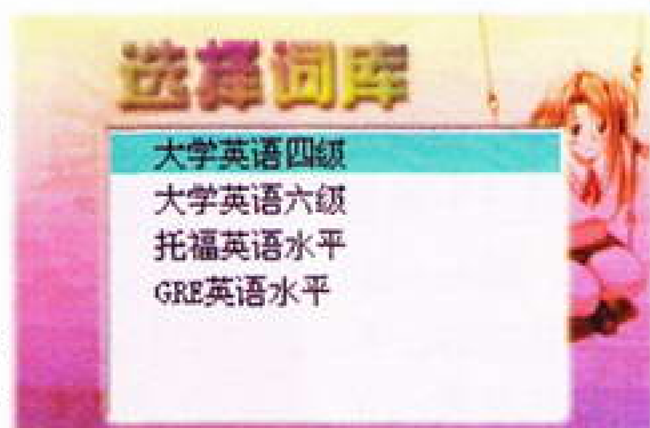


3.新烧录方式

EZ3 在电脑上烧录的时候文件可以直接从窗口拖放到烧录软件；可以任意添加删除 ROM，还可建立目录分类存放。

4.ROM 压缩

EZ3终于加入大家期待已久的ROM压缩功能，最大可压缩128Mb的ROM，解压缩速度经过优化可达到市面同类产品的最高速度。



5.真实时钟

内置真实时钟，完全兼容各种真实时间的游戏，EZPDA的备忘录更可根据当前时钟提醒重要事件。

6.新金手指

全新改良的第二代金手指引擎，无需等待官方更新XCODE数据库就可直接使用金手指功能。进入游戏前可以选择需要开启的金手指，游戏中通过热键可以开启或禁用金手指功能。如果因为ROM的兼容性而导致不能使用金手指，还可以等待官方推出新的 X CODE，使用兼容性比较好的第一代金手指。

7.新软复位

通过不同的按键组合复位到当前游戏标题画面或者回到 EZLoader，EZ3 的软复位和金手指一样也采用了新的工作模式，无需 XCODE 就可以支持，如遇到不能使用软复位 ROM，再使用 XCODE 支持的方式以保证最大的兼容性。

8.SMS （Saver Manage System）

SMS 功能在 EZ-DISK 的海量存储支持下功能发挥得更强，理论上每个游戏可以保存无数个进度到 EZ-DISK 上，进入游戏之前也可以从 EZ-DISK 读入指定的进度。所保存的进度文件可以在 GBA 上自由删除。

以上的功能有的已经实现了，有的虽未实现，但可以通过软件来解决，因此能否实现应该只是时间上的问题，各位读者看到这里心里先有个数就可以，真正实现得如何？下辑《掌机王 SP》的全面评测中见！

官方称，发售以后EZ3将采取开源方式，会向开发者公布开发细节，目前官方已经给国外的著名GBA程序员提供了样品，将来会有专门在EZ3上开发的模拟器。而且EZ工作组已经成功地在 EZ3 上运行了 Linux 的核心，正着手 GUI 界面的开发，也许不久 EZLoader 将会被 Linux 核心操作系统替换。而且因为EZ3的硬件架构特色，完全可以使其成为一个极其具有前瞻性的开发平台，如局限于 GBA 内存限制而无法开发的 MD 模拟器，便可能在 EZ3 上开发成功。

硬件短消息大杂烩



随着美版《口袋妖怪 火红·叶绿》的发售，口袋妖怪相关的硬件周边又将美国火爆起来，而这股热潮的第一弹，正是火红和叶绿的限定版主机；在日本，也有新的口袋妖怪主题周边推出和美国方面一唱一和，不禁再次慨叹这386只怪物的怪物般的商业价值。而蓄势待发的PSP和NDS，也抽茧剥丝般地向世人不断展现着它们的新魅力。

后浪推前浪
8月限定版SP一览

对“大杂烩”稍有留意的读者都会发现，任天堂全球范围内的公司，几乎每月都要推出或计划推出至少一款限定版SP，各种名目、各种原因、和游戏有关、和游戏没关……总之每次都换个颜色图案，却每次都大卖一通，玩家高兴，任天堂也高兴，于是推出限定版也更有的动力了。

本月的热点是随美版《口袋妖怪 火红·叶绿》发售而推出的火红、叶绿限定版SP，该限定版已经开始接受预定，将在月底将新限定版主机送到预定者的手中。其实，无论是《口袋妖怪 火红·叶绿》的热卖还是火红、叶绿限定版SP的推出都是预料之中的，因为《口袋妖怪》在美国的人气并不亚于日本，不仅每作游戏都大卖，电影票房也相当高，两部限定版主机一红一绿，上面分别印有两个版本的主角喷火龙和妙蛙花。价格呢？仍然是GBA SP的大众价99.99美元。





又有来自于美国著名的网络销售商EB的消息，称决定在北美地区也发卖几个月前在欧洲热买的部落限定版SP，该限定版SP与欧洲6月18日发卖的相同，预定于10月4日在北美地区发卖，价格也是99.99美元。

PSP再传佳音
PSP将使用OLED显示屏

还记得《掌机王SP》第二辑的大杂烩里给各位介绍的超小型燃料电池吗？虽然SCE并未透露电池方面的任何消息，但这也给支持PSP的玩家不少信心；现在又有来自于英国的消息称，SCE还会计划推出采用OLED显示屏的PSP版本——但并不是所有PSP都采用这种技术，OLED显示屏的PSP绝对是贵族级的，比普通PSP要贵1.5倍。

OLED（有机发光二极管）是继CRT和LCD之后的新一代平板显示技术，与CRT和LCD相比，有着可实现柔软显示、高亮度、宽视角、自发光、低功耗、生产工艺比较简单等优点。国际权威显示器市场调研和分析机构DisplaySearch预测，到2008年，OLED的市场规模将达到35亿美元左右。



▲采用OLED技术的正反屏手机。

PSP是索尼帝国实现游戏霸业的重要一步，被冠以“21世纪的Walkman”再加上高消费层的市场定位，索尼自然要将现有的最先进技术应用到PSP上，而使用OLED技术的PSP会比普通PSP有更好的显示效果和可视角度，这将使PSP的画面表现能力再上一层楼；更重要的是，OLED在省电方面也具有很大优势，如果将



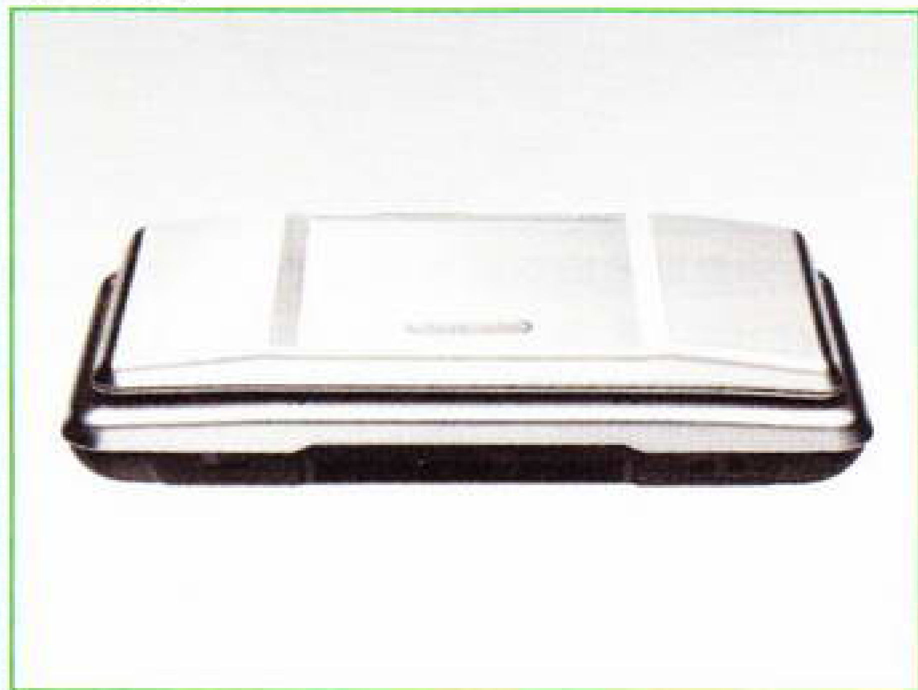
▲漂亮的PSP，在发售前能解决耗电问题吗？

燃料电池技术和OLED技术结合使用，那PSP目前最让人担心的耗电问题几乎可以无须担心——但这样带来的高成本，即使是技术的、面向高消费用户的索尼也不敢赌得过火，这可能就是为什么要分别推出OLED显示屏PSP和普通PSP的原因吧？

（注：此消息未得官方正式确认。）

NDS的新颜色和神秘功能

公布了新造型之后，任天堂又表示将推出多种全球流行颜色的NDS。实际这一点也不奇怪，从GB、GBP到现在的GBA、GBA SP，哪个不是有多种颜色的版本？尤其是SP，五颜六色不说，还出了N多的限定版呢。不知道将来NDS会不会。(-_-b) 据称，日本首发的NDS有银白、蓝色和黑色三种颜色；美国发售则为铂金白和金属蓝两种颜色，发售几个月后还会推出玛瑙黑。字面上看，美版NDS会更华丽些哦（笑）。



▲酷酷的NDS新造型配上华丽的金属彩色，会是什么样子呢？

还有一则消息，就是隐藏在NDS新造型机身上的秘密。因为众人只被NDS酷酷的新造型所吸引，所以公布时不少人没有注意到在掌机侧面耳机插孔附近多了一个插槽。而任天堂的发言人称这是一个可以往这里插进外部设备的神秘插槽，但不是插手写笔一类，而任天堂方面也很快就会宣布其作用。对于这个插槽，猜测做多的就是用来外接麦克风一类的东西，这样玩语音识别游戏就不用把口离NDS很近地说话了。而美国分析师更指出，这个插槽内建802.11b网络功能，使玩家可语音通过无线网络来对话！真的这样，那NDS实在是太吸引人了。

经典主机掌机化成潮流？

看过近两期《游戏机实用技术》的读者一定注意到了，PS、FC竟然也出现了掌机类型！掌机版PSone大家都知道是玩家自己DIY出来的；而FC掌上型是周边厂商GameTech会社开发的，官方名称叫做“POKE FAMI”，即口袋FC，而且已经决定在12月限量发卖，参考价格为13000日元，这个价格也差不多相当于NDS的预定价格了，除了响应广大的“任饭”，“《Famicom Mini》系列”的热卖带来的怀旧大潮，恐怕也是口袋FC推出的商业动机之一吧？





◀▲对比一下，发现掌机版PSone和口袋FC有点相像啊。

唉，这些东西都是看到摸不到、摸到到也未必舍得买的稀罕物，但历史的车轮还是不断前进的，大多数玩家恐怕都握着钱等着NDS和PSP的降临吧——不过，什么时候能出个“口袋SFC”呢？

GBA SP卡带多插周边

你是否总是玩一个游戏不放？你是否总因为喜欢变换口味而频频换卡，如果嫌换卡麻烦，那就不妨试试这款周边，这款周边的作用就是可以插上3盘GBA卡，只要将插上卡的该周边与SP连接，那么玩家就可以通过转换开关在3盘卡对应的游戏中随时切换——当然，切换前不要忘了存档。说到这提醒一下，这是美国公司开发出的周边，具有美式周边外形大气的特征，不过便携性嘛……



▲国内的烧录一族看到这，想必都笑了吧？

先下手为强
NDS 周边开发始动！

主机推出后紧跟着出现各种周边，相信广大玩家早已不觉得奇怪了，不过intec公司并不要等到NDS发售后才出周边和其他厂商打恶战。这个周边厂商已经抢先一步取得了任天堂的授权及部分NDS的数据，开始开发对应NDS的座充、充电器、车用充电器、耳机、个性手写笔、屏幕保护帖、铝制机壳等的周边，价格都暂定在4～15美元之间。看来，随着新掌机的发售，不仅是主机间会爆发大战，就是相关的周边，也会迎来一场激烈的竞争。

车载 SP 充电器



国内掌机玩家以学生一族居多，因为除了好玩和便携，其相对于家用机来说低廉的价格也是吸引经济尚未独立的学生玩家的原因之一。也因此，国内常见的充电器周边都是以电源充电为主，少数地方能看到有USB充电的SP充电器有卖，不过车载充电器却是非常难觅的，原因嘛，就是因为市场太狭小了。这个车载SP充点器是美国网上商城的商品，看看了解一下吧。不过也可以YY一下，把SP插在车充上，然后带着GF开车去郊外一边呼吸新鲜空气一边联机……（马修：你有严重的骗稿费嫌疑！）

口袋妖怪主题 SP 周边登场

最后，欢迎口袋妖怪们登场！此次口袋妖怪主题周边又增加了4种，是日本的Moritoy公司针对GBA SP发表的四款周边，不用说，是想在NDS发售前，将自家周边产品借助长盛不衰的《口袋妖怪》长久地维持人气，当然也要掏口袋迷们兜里的银子，推出的4款周边分别手提包、便携手袋、卡带盒设备和屏幕保护贴。



以橙、黑为主色调的手提包上印有4只人气很高的口袋妖怪，可以装进SP主机、卡带以及其他周边；便携手袋则可以将插上红外线通讯器的SP宽宽松松的装进袋子里，而不像的手袋、SP包那样只能装SP或一机一卡；



卡带盒就是用来装卡带的了，不过盒表面印有《口袋妖怪 火红·叶绿》的主角级怪物们，大小正好可以装得下两盘卡，用来装不同版本的《口袋妖怪》吧；SP保护贴和普通的保护贴没什么区别，但右下左下都有口袋妖怪的图案。如果口袋FANS用这一套周边把自己和自己的SP武装起来，是否会觉得与可爱的口袋妖怪们距离更近了呢？





▲这两个也是《口袋妖怪》主题的周边，大家猜猜它们是做什么用的？

文 小超 编 马修



GBA软件大集合

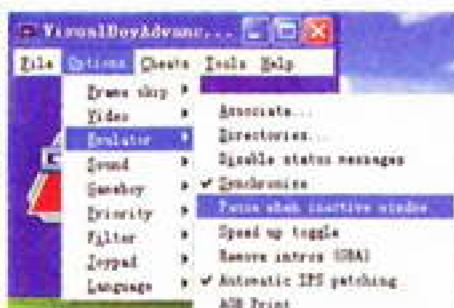
又是一年秋来到，想必大家看这辑《掌机王SP》的时候，都已经开学了吧。8月份可以说是掌机模拟器月，数款掌机模拟器在PC上争雄，下面让我们一起步入GBA软件的殿堂吧！

电脑上玩GBA联机——VBALink

上期介绍了电脑上的GBA联机模拟器NO$GBA，不知大家试过没有。8月末，PC上最好的GBA模拟器VisualBoy Advance（以下简称VBA）也发布了联机版本——VBALink 1.6a。小超开始很奇怪，现在VBA已经出到1.7版，为什么这个联机版本只是1.6呢？在作者Denopqrihg的主页http://vbalink.wz.cz上，小超找到了答案：This is not an official release of VBA。看来这款软件并不是VBA的正式版本，只是改良版本。不过没关系，虽然师出不正，但依然光彩耀人！VBALink作为第三款可以在电脑上联机的GBA模拟器，仍旧带给我们很多惊喜：首先是软件基于VBA内核，继承了VBA对GBA的高模拟度；其次是联机操作简单，不像NO$GBA那样要更改N多设置，几乎拿过来马上就可以联机！

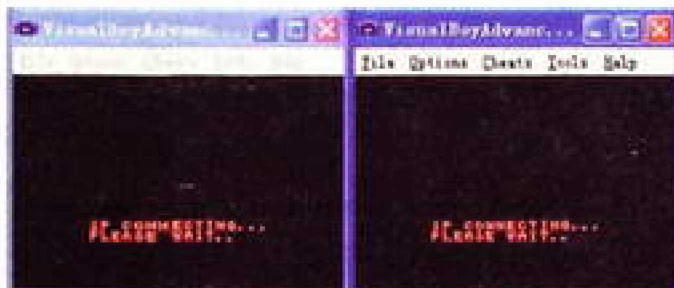


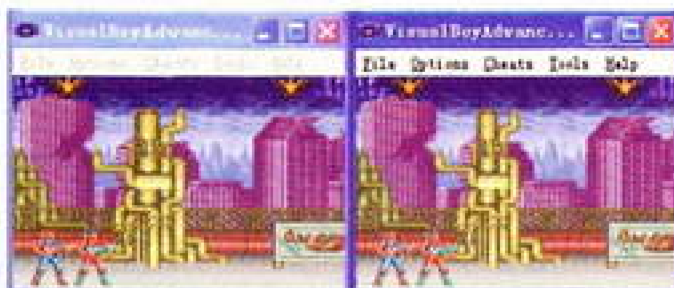
VBALink 1.6a可以模拟四台GBA进行联机，下面详细介绍一下联机方法：启动VBALink 1.6a，很熟悉的界面吧。如果只是玩单机游戏的话，VBALink 1.6a和普通的VBA模拟器在使用上没什么不同，其实这就是一个1.6a版本的VBA。如果要玩联机游戏，就需要更改一下设置，将菜单“Options-Emulator”中的“Pause when inactive window”前面的“√”去掉。VBALink的联机方法很独特，几台GBA联机，就启动同样数目的程序。连双机，双击VisualBoyAdvance.exe两次，运行两个VBALink，同样道理联四机，就运行四个VBALink程序。需要注意的是，启动的每个VBALink都需要单独配置1号手柄，方法是在“Options-Joypad”下选择“1...”，在弹出的窗口中设置每个GBA对应的不同按键，注意不要设置重复哦！设置完毕后，在软件文件夹下会出现vba1.ini、vba2.ini等不同配置文件，下次运行不需要再配置。VBALink支持多只手柄，联机的时候不会出现四双手抢键盘的情况了。小超觉得这是VBALink相比NO$GBA很具优势的地方。





实战一下VBALink联机，以超任复刻的GBA版《魂斗罗 精神》为例，“《魂斗罗》系列”可是地道的双打游戏，非双打不能体会其中的精髓。启动VBALink，点击“File-Open”打开《魂斗罗 精神》的游戏，再启动一个VBALink程序，同样打开运行《魂斗罗 精神》的游戏。选择“2 PLAYERS”双人游戏，然后同时按下两只模拟器的START钮。稍候会出现双打画面提示，接着出现英文“联机中”的提示，然后进入游戏，联机成功！两个人快乐地游戏吧！





如果大家用VBALink进行《光明之魂Ⅱ》物品交换或者《口袋妖怪》的怪兽交换，肯定会用到记忆功能。VBALink支持记忆存档的读取，无论是游戏中的电池记忆存档还是软件的即时存档。这里就需要特别说明一下，原版的VBA游戏中的电池记忆存档文件是.sav格式，即时存档是.sgm格式；而VBALink的电池记忆是.sa格式，即时存档是.sg格式。经测试，VBA和VBALink的记忆文件是可以互通的。由VBA格式的存档转换为VBALink的存档，只要改一下文件名的后缀即可。电池记忆格式的存档，将文件名由.sav改成.sa1、.sa2等，如“pockemonleaf3.

sav”存档改名为“pockemonleaf.sa3”；即时存档由.sgm改为.sg1、sg2等即可，如“finafight5.sgm”改为“finafight.sg5”。将原游戏名后面的数字序号放到sa或sg后面即可。

电脑配置过低的话，VBALink的运行会异常缓慢，比NO$GBA还慢！如果你的电脑像小超一样，还是塞扬 II 系列的老古董，建议将“Options-Video”画面大小选项调到最小的“×1”，“Options-Frame Skip”里面的跳帧选择数字“3”以上，画面看起来会流畅一些。VBALink依旧不支持GBA联网游戏，多么期待能进行网络对战的GBA模拟器啊！

又一款国人开发的GBA模拟器——ChaosBoyAdvance

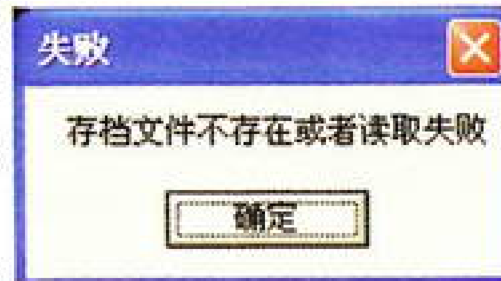
继DreamGBA后，由国人开发的又一款GBA模拟器——ChaosBoyAdvance火热出炉！这款模拟器的作者是著名的软件开发小组“混沌星辰”，相信大家对他们开发的GBA上的电子书、英语词典等软件应该还有印象。以下是“混沌星辰”小组成员“最傻的人”的原话：写这款模拟器花了将近2个月时间，其实早在国内模拟器第一人“李可文”先生去世之前就已经写好了，但由于可文兄的突然逝世，对我的打击很大，此后一直搁浅，直到今天，我决定要把它放出去了，至少表示一下，中国不会只有可文。但也谨在此对可文兄表示深深的悼念之情。

ChaosBoyAdvance目前只推出了一个v0.01版本。虽然是初级版本，但已能模拟GBA的绝大部分功能。目前尚不支持声音、通信对战还有窗口效果。另外ChaosBoyAdvance支持GBA的BIOS文件，还支持反汇编调试，对GBA软件开发人员也有一定帮助，大家可以在http://www.chaosstars.com/upload/20040830230722.rar下载软件。



软件的使用非常简单，双击GBAEmu.exe启动程序。哗——熟悉的中文菜单！点击“文件－读取”打开游戏选择对话框，选择游戏后开始运行。“文件－重置”可以重新启动游戏；游戏中暂停，可以选择“文件－暂停”；“选项”菜单目前只有对BIOS的调节，选择使用GBA BIOS文件可以提高模拟器的模拟程度，从网上下载的软件包里本身就带有GBA BIOS文件；“调试-CPU寄存器”可以查看游戏运行中的GBA内存地址数据，可以用于GBA程序调试。ChaosBoyAdvance支持对游戏的记忆，模拟器启动时会自动读取记忆文件，第一次运行游戏会出现“存档不存在或者读取失败”的提示，点击“确定”可开始正常游戏。





ChaosBoyAdvance尚不支持自定义按键，我们只能使用程序固定的按键设置。对应按键如左表：

方向键	ChaosBoyAdvance
上	W
下	S
左	A
右	D
A	J
B	K
L	U
R	I
SELECT	右SHIFT
START	ENTER（回车）

ChaosBoyAdvance v0.01可以正常运行大部分GBA游戏，只是个别游戏的速度会出现偏慢现象，同时希望尽快加入对声音的支持。总体来说，这款模拟器还是挺不错的，毕竟是国人自己开发的作品，无论无何我们都应该支持！

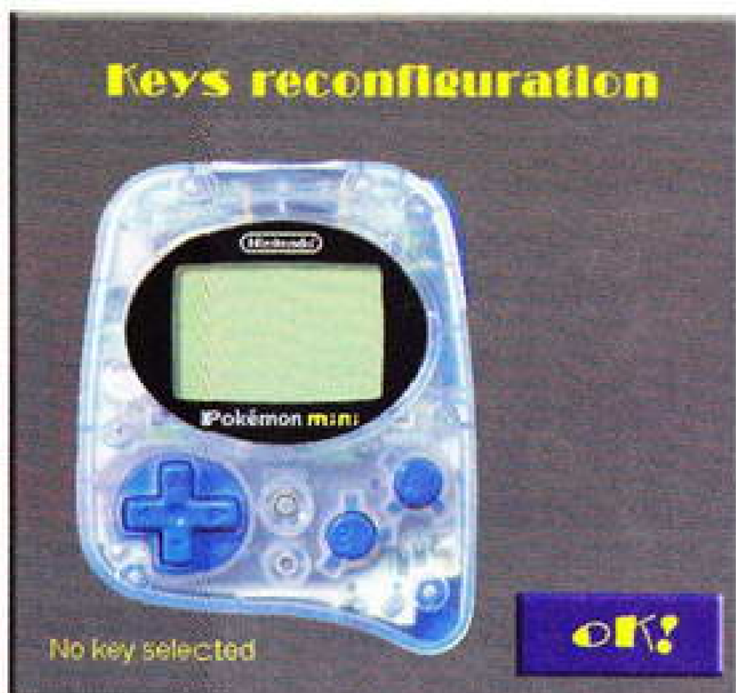
PokeMiniEmu——感受Pokemon Mini的风采

Pokemon Mini是任天堂发售的一款可以插卡的手掌游戏机，采用黑白液晶显示屏，有红外通信、时钟、震动等功能，可以支持多达四人的通讯对战。Pokemon Mini上有多款《口袋妖怪》休闲类游戏，所以深得“口袋迷”的喜爱。想必很多朋友和小超一样无缘玩到Pokemon Mini的真机，现在有了PokeMiniEmu，我们也可以在电脑上感受Pokemon Mini的风采了。PokeMiniEmu是一款在电脑上模拟Pokemon Mini的软件，模拟器和相关游戏ROM可以在网站http://



pokeme.shizzle.it中的"FILES"栏目中找到。注意，Pokemon Mini的ROM是以.mini结尾的，不要弄错了。

PokeMiniEmu最新版本是0.27，程序界面做得非常可爱，与Pokemon Mini本体的外形一致。在程序界面单机鼠标右键，会出现菜单，点击"File-Open .MINI"打开Pokemon Mini的游戏ROM就可以运行了。Pokemon Mini上的按键非常少，只有方向钮还有A、B钮，毕竟是款休闲类游戏机，越简单越好。在菜单"Options-Keys Reconfiguration"里可以对按钮进行设置。按钮设置我们要先用鼠标左键单击图片上的具体按钮，当右下角出现"Press a key assign to"的字样时再按动键盘的具体按键。比如要将"A"钮设定为键盘的Z健，我们需要先用鼠标点击图片中的"A"钮，然后再按一下键盘上的Z"，出现"Key Changed"字样就表示按键设置成功。所有按键设置完毕，按"OK"保存设置。如果觉得游戏画面太小，可以在"Options-Zoom"里面选择"Big（500×600）"，这样程序运行界面会扩大一倍。



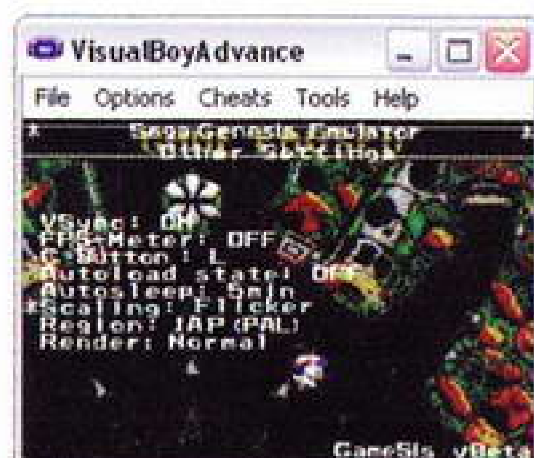
Pokemon Mini的游戏虽然简单，但非常有意思，比如推箱子、走迷宫，都是些无聊时休闲的好游戏。玩过模拟器才知道，要想真正感受Pokemon Mini的风采，还得要掏银子买一台啊！另外PokeMiniEmu是一款非常耗费PC资源的程序，运行时CPU占用率经常达到90%，希望以后版本能改进。

GBA 软件集锦

最近关于GBA模拟器的消息真是多，这不"No$gba version 1.9c"又发布了。注意，这可不是Freeware免费版本，要4000元。（还是美金，汗ING……）有意购买的朋友可以去官方站http://www.work.de/nocash/gba.htm瞧瞧。

GBA上最好的FC模拟软件PocketNES再次发布最新版本v9.96，更好地支持双人游戏。下载地址在http://hem.passagen.se/flubba/download/PocketNES996.zip。





GBA上的PCE模拟器PCEAdvance也发布了6.9新版本，加入了对iso格式文件的支持，同时去掉了菜单中精灵，下载地址是http://hem.passagen.se/flubba/download/PCEAdvance69.zip。

最破天荒的还是互联网上有人放出了开发中的GBA上的MD模拟器GameSis的截图。从图片上看，目前GameSis已经可以在GBA上运行某些MD游戏了。估计软件的测试版很快就能放出来。连MD都能模拟？我们手中的GBA真是无所不能！

截稿前获知任天堂正式下调GBA SP日本地区售价的消息，由原来的12500日元下调为9800日元，看来老任正式开始为NDS发售铺路了。马上，小超要奔赴山东建工开始新一轮的学习生活，一想到以后可以天天在山师东路上狂吃海饮，心潮就彭湃起来！中国军团在本届奥运会上势如破竹，一口气拿下32枚金牌。我们也不能落后哦，学习和游戏都要加油！文末感谢GBAMAD小组和齐鲁在线朋友们的大力支持！



另类软件大集合

文 小正
编 马修

大家在《掌机王》上也看到不少GBA软件介绍了，看图的、看动画的、打补丁的……各种功能应有尽有，本文也是介绍软件，但侧重点不同，小正玩友给各位介绍的，可都是一些另类哦，着急想知道了吧？那就快往下看。

一、大家一起来涂鸦

把我珍爱的GBA拿来涂鸦？不干，坚决不干；什么？理解错误，你敢说我理解能力有问题……呵呵，其实我刚才讲的是GBA上的涂鸦软件CoolPaint_15和PaintMaster。大家看这两个界面都挺像的，是不是弄错了？当然不是，虽然这俩都是由同一个人开发的，作者都是Jason Haffner，但作者说这俩软件都是重新开发的，互相不能用对方的代码……



▲涂鸦软件 CoolPaint_15。 ▲涂鸦软件 PaintMaster。

这些我们就不用计较了，看看都有哪些功能吧——两软件布局差不多，左边是工具栏，右边是色彩选择框。再看工具，最基本的画笔两个都具备了，CoolPaint_15 还能更改笔触大小；PaintMaster左下方有一音乐图标，可以换背景音乐的，虽然只有两首，但CoolPaint_15还没有呢。因为但 CoolPaint_15 支持存档，所以用它画的印章可以保存，而 PaintMaster 就不行——其实这些功能都很简单，而且软件还不完善，所以大家一看就会了，算是游戏闲暇时的消遣吧。

二、GBA 计算器

哈哈，看见了吗，这的确是个计算器的界面啊，虽然功能不多，但银白色的界面够华丽吧？这款计算器软件名叫Calculator Advance。

大家数数它那小屏幕上能显示多少位数字？整整26位哟，操作也是非常简单的，方向键选择，A键确定，B键后退一位。举个例子，比如要算6的8次方，就先输入6，再输入乘方，然后输入8，最后输入“=”就得出结果了。如此东东，是不是很有意思呢？

三、SEGA 的新游戏？

在GBA上我们已经玩过N多的世嘉出的复刻版游戏，像《街头涂鸦》、《太空频道》、《兽王记》、《漫画地带》和《经典合集》等等。如此的游戏我们都已经见怪不怪了，但各位请看以下几个游戏的画面



是不是有点眼熟但从没在GBA上见过？其实这NGC与GBA连动时上传到GBA上玩的游戏，都是是由国外的Dumper 高手提取出来的，真佩服他们啊。游戏虽然不大，但画面效果还是非常不错的，而且都有动听的背景音乐，左边两幅图是《NIGHTS》，最早出现在SS（土星）上，当年这游戏体现了土星究极的2D机能，如今在GBA上画面出现效果依然不减当年；另外两幅是女性向的益智游戏《噗哟噗哟》，早在FC时代就已经有了，深受女性玩家欢迎，虽然此游戏GBA上已经出过卡带版，但这小游戏该有的模式都很齐全，还是挺好玩的。而且这两个游戏都有休眠模式的。

四、GBA 上的街机模拟器，真的假的？

各位看到这个标题，千万要保持心里冷静，手里的东西也千万要握紧，不要失手砸向可怜的我，要砸就砸LIKY吧。（LIKY语：“为什么要砸我？”）告诉大家，这款模拟街机的模拟器确实有，而且最新版本是rgb arcade gbax——稍有常识的人都会明白，虽然我们的GBA不是很强大，但想用它玩街机还是有可能的，只是它能模拟的游戏恐怕也就是8位机的水准。唉，说的没错，大家看看这些图片吧：

游戏画面就这个样子了，并且不支持声音（只有吃豆在非扫描模式下才有声音），支持游戏不多，

许多都是我们后来在FC上能玩到的游戏。

操作方法：L、R键控制屏幕上移下移，选择键是投币，开始键进入游戏。

我也来做FC MINI游戏之磁碟机篇

任天堂又发话了，即将推出FC MINI游戏第3弹，又在骗钱了，想玩怎么办？嘻嘻，自己用FC游戏转吧，可是出现了一个不大不小的问题，什么问题？前两弹的FC游戏都是卡带的，用PocketNES转都没问题，可是这第3弹它出的4款游戏都是磁碟机专用的啊，怎么办？PocketNES转不了，那就该今天的压轴主角上场了，先介绍一下，它叫Famicom Advance，简称FCA，目前最新版本是v0.2d-u0.4beta2，除了支持以NES为扩展名的FC游戏外，还支持以FDS为扩展名的FC磁碟机游戏，怎么样，是不是很神奇？在具体使用前，我们把它和OCKETNES来作一下比较，以方便让大家对它的了解。首先在FC游戏支持度上面，由于FCA支持的MAPPER比较少，所以这方面的评比它处于下风；在图像输出方面，由于FCA采用了不同于PocketNES的扫描方式，使得游戏画面满屏无闪烁且文本清晰易读，而PocketNES无法同时做到这一点。好，比较完了，我再讲讲怎么生成GBA ROM，如果你需要转磁碟机游戏那么disksys.rom这个文件是必不可少的，它是磁碟机的BIOS文件。此外模拟器和编译精灵（Build-Scripts）也必须准备好，将模拟器解压后，再将编译精灵和disksys.rom解压至模拟器同一目录下，我们需要转换的游戏也解压至同一目录下，接下来就可以准备生成ROM了，如果你是98或ME的操作系统请运行ufca-build-win9x_me.bat，如果你是2000或XP的用户请运行ufca-build-winxp_2000.bat，在出现的DOS画面中，如果是按1后键入Enter，只能编译NES结尾的文件；如果按2后按回车，编译的是只以FDS结尾的文件；按3后回车是2种文件混合编译，之后按任意键结束，最终在FCA的目录下生成一个ufca.gba文件，它就是我们需要的转换完的可以用模拟器运行或烧录到卡带中的rom。

GBA上的操作方法：FCA生成的ROM在GBA上运行时的选单画面是非常漂亮的，我们以《塞尔达传说》为例介绍操作方法和技巧，上下键可以翻页，A键进入游戏，然后有一个读取过程，之后看到了游戏画面，但我们无论按A键还是按START都没有反应，注意一下，屏幕中下方有个B开头的提示，这是在叫我们换B面碟，可是这GBA哪来的B面啊，事情是这样解决的——按L键进入设置画面，将第6项DISK SIDE换成1B，然后按R键退出，（以后屏幕出现刚才的提示或PLEASE SET SIDE B就是表明要更换磁面。）屏幕过一会出现一行字，然后进入游戏的存档选择画面，这里面已经有3个档位都被占用了，我们可以删掉一个或直接选择已有的档位。

怎么进入游戏上面已经讲过了，现在讲讲设置画面各个选项的意思：Rapid A或B指的是两个键的连发速度，有4档可调；Controller指控制1P还是控制2P；接着两项就是读档和存档；然后就是更换磁面；接下来就是屏幕轴线，不过我改了后，也没发觉屏幕亮度有什么大变化；BG Mode是背景模式，共有4种，分别适应不同类型游戏画面；Sleep是睡眠模式，按R+START可以唤醒。设置画面时，再按L键即可进入存档管理画面，右上角表示的是剩余存档空间大小，在这里我们可以删除游戏存档，之后按B键可以退回设置画面。

经历了一番周折，终于把我的FC MINI合集转好了，但有一个游戏《新鬼岛》出现了问题，进入游戏画面不久机子定版，我以为是模拟器不完善的原因，但我用PC上的FC模拟器检验了一下，才发现是它是BAD DUMP，而不是FCA的错，由此可见其对FDS文件支持性非同一般，模拟器能运行的，它基本都能模拟。



文 小正 编 马修

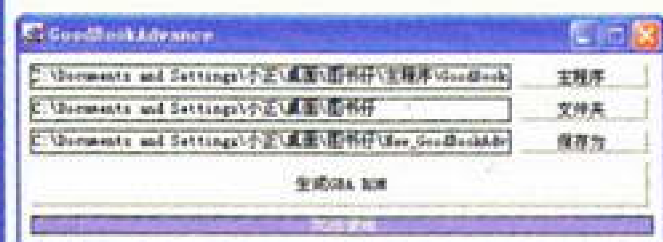
GBA电子书大比拼

强调专一游戏功能一直是任天堂系列主机的特点，这样做最大的优点就是可以使主机成本大大降低，低廉的价格非常有利于主机的普及。而对于掌机，没有过多的额外功能，更能达到省电的目的。但在烧录卡普及后，众多隐介于GBA玩家中的软件开发高手们便不满足于GBA单一的游戏功能了，开始从软件上着手来给GBA增加这样那样的功能了。本文就是给现今非常好用的10款电子书软件做一个全面的对比，想用GBA看电子书的各位，正好可以将本文作为参考进行一下选择。



▲GoodBookAdvance2 Beta0.84 测试版（即图书仔2）的界面。

GBA发售至今已3年有余，众多GBA爱好者开发的周边软件极大地拓展了GBA的应用范围，玩游戏、看电子书、看视频短片、听音乐等等，让我们觉得GBA真是有大大的潜能啊。但是今天说的不是这个问题，说什么？看标题就知道了，呵呵……要说起写它的原因，一来我是觉得咱们来个系统地比较，孰优孰劣（其实劣是谈不上了，因为每款软件都是作者心血的结晶，在这里的意思应该理解为功能不够完善），让各位掌机FAN明白哪款可能更加适合自己使用；二来对此类软件来个总结，有利于更多的掌机新手了解GBA除游戏外的其他功能；三来就是比较蛮横的理由了，凭什么你游戏软件都可以来个年末大盘点，偶们周边软件来个3年大结集就不行啊（踢飞ing）！大家不要目送我了，往下看吧。



▲GoodBookAdvance V1.35（即图书仔1）的界面。

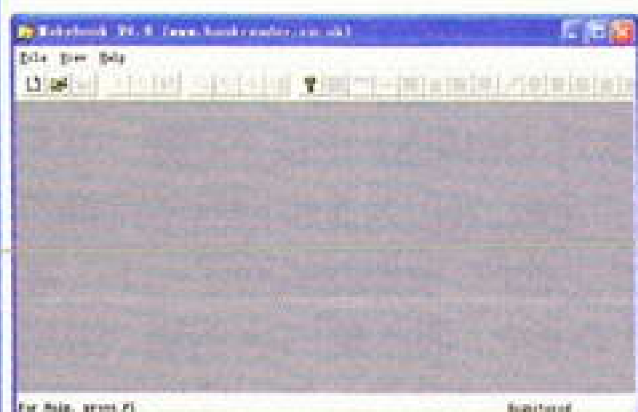
首先将所有的具有电子书制作功能的软件一一列举出来，大家来个总体认识，排名不分先后。列出的版本都是最新的，他们分别是——

1.GoodBookAdvance2 Beta0.84测试版(即图书仔2)，由国内著名的混沌星辰小组开发。
2.GoodBookAdvance V1.35（即图书仔1），混沌星辰小组开发。
3.Pictureboy v2.1版，台湾同胞DEVON22开发。
4.Readboy1.6版，国内游戏汉化第一人施珂昱的作品。
5.Makebook V4.9版，作者不详。
6.GBABOOK1.0版，网友Zero和Zhk开发。
7.GBalpha Walkman V2.0正式版，YIFEI开发。
8.电子书阅读器(ebuilder2.exe)，网友hdw1978开发。
9.APPLESHELL操作系统，大发开发。
10.杂志仔，混沌星辰小组开发。



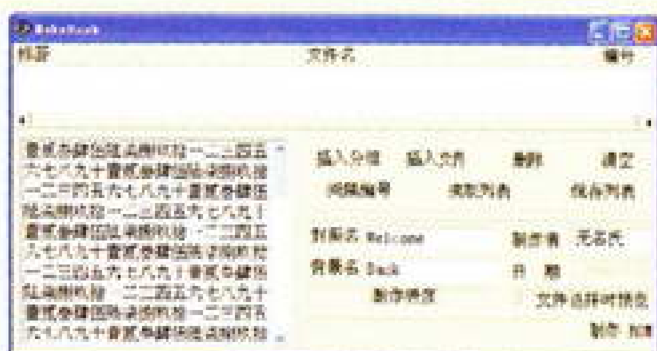
▲Pictureboy v2.1版的界面。

首先从PC端操作界面的易用性来作个比较，在这点上国产软件大多都做得非常好，中文的嘛大家都认得，即使有疑问，还有说明文档和帮助可以查看。其中电子书阅读器的界面甚至只有几个字符，简单到极点。而国外的Makebook在这方面就没有多大优势，虽然目前网上曾放出过汉化版，但因概念性的术语及制作方式的复杂，易用的问题仍无法从根本得以解决。



▲Makebook V4.9版的界面。

在细节方面由于面向对象的不同，各软件的定位都不尽相同，杂志仔以制作专业的GBA格式杂志为目的，操作可能略显



▲ GBABOOK1.0版的界面。

复杂，但细节毫不马虎，还突破创新加入了热区的概念，即类似于网页的超链接的设定，只要了解操作方法后就会觉得容易了，而APPLESHELL的操作只需把文件放在规定的文件夹下，然后运行Build.bat编译就可生成ROM，非常省心省力，为防止个人的文档被偷看，图书仔2和GBalpha Walkman还加入了密码锁定，真是体贴入微。台湾的Pictureboy也别有心裁，2.1版加入了一个制作完ROM自动打开烧录程序的功能，可以说是大大方便了烧卡用户。在易用性方面，这十款软件都做的非常好，具体评分分别为9.5、9.5、9.5、9.5、8.0、9.5、9.0、9.5、9.5和9.0。



▲ GBalpha Walkman V2.0正式版的界面。

其次，GBA端的性能比较也是比较重要的，具体的我们暂不谈，先看一下下面的性能比较列表

软件名称	是否有存档	存档个数	定制个性Skin	周边功能	评分
GoodBookAdvance2	有	24	有	无	17
GoodBookAdvance	有	24	无	无	16
Pictureboy	无	无	有	看图（BMP）	14.5
Readboy	有	6	无	看图（BMP）	15
Makebook	有	50	无	看图（BMP、JPG），播放MIDI	16
GBABOOK	有	10	有	无	15
GBalpha Walkman	有	未知	有	听音乐	15
电子书阅读器	有	16	无	无	14.5
APPLESHELL	无	无	无	看图（格式多，请看说明）	14
杂志仔	无	无	有	看图（BMP、JPG、GIF）	14.5

（以上表格每项按5分计，软件总分满分为20。）

看到这里，大家对各款软件有个整体印象了吧，不比不知道啊，在写这篇文章之前，我并不留心这些，看到列表中的这些数据也让我着实吃了一惊，原本认为图书仔拥有的存档最多，没想到Makebook竟包含50个之多的存档位，的确够夸张的。回到正题，大体数据我已经列出来了，下面详细说明一下。



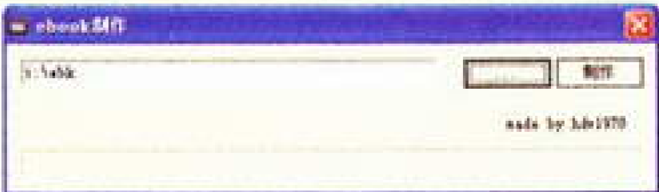
Pictureboy、APPLESHELL和杂志仔由于不支持存档，因此应用性大打折扣，试想谁会喜欢看一长篇小说看到一半停下关机后，下次再看时还要一页一页地翻到上次看的位置？因此多少影响了总体评平分，在存档个数方面，只有Readboy支持存档的较少，其他的都能满足需要。

个性化界面也是评分的一个重要标准，支持换肤的软件，可定制界面细致的程度不同，最细致到极点的恐怕非图书仔2莫属，官方提供一个Skin编辑器，可定制的Skin从背景到文件图标、从提示框到标题栏等等应有尽有，可以满足个性要求极高的某些BT人士需要，但制作一个漂亮的Skin也不是件容易事，所以有得必有失。比较差的就是Pictureboy和GBABOOK了，他们可定制的东西不多，Pictureboy只要做好符合大小的256色BMP文件就可以了，但GBABOOK还必须通过自带的一个软件将图片转成软件能识别的格式，此外，两者的制作电子书显示的背景图片不能太大，若超过GBA的硬件处理承受范围，屏幕会花版。而Balpha Walkman的Skin，是由官方制作的。



一些电子书软件还附带周边功能，让使用者在看书之余又多了一些选择，这方面国外的开发者就走在了我们前列。Makebook自4.5版开始增加了MIDI播放的功能，可以让我们在看书的同时听MIDI音乐，的确很有新意，不过这项功能需要要注册。而GBalpha Walkman，YIFEI的开发初衷就是用它在GBA上听音乐，所以在最新版里看书的同时听音乐是完全没问题的，但上一版支持的看图功能在这版里却去掉了，确实可惜。

用DOS界面转换的APPLESHELL所支持的图片格式最多，达到了前所未有的11种——当然了，用不用是另外一回事了。



▲电子书阅读器(ebuilder2.exe)的界面。

最后也是最重要的我们不能忽略，那就是GBA端的操作部分，归根结底，做出来的东西是要在GBA上看的，为了方便大家比较，该部分也列成一目了然的表格。

软件名称	分屏翻阅功能	隔行翻阅功能	按键延迟（纯文本）	BIG码支持	翻页时屏幕闪动程度	评分
GoodBookAdvance2	支持	支持	几乎没有	差	几乎不闪	32.5
GoodBookAdvance	支持	支持	几乎没有	差	轻微闪动	32
Pictureboy	支持	不支持	几乎没有	较好	轻微闪动	34
Readboy	支持	支持	几乎没有	优秀	闪动	36.5
Makebook	支持	支持	稍稍延迟	差	几乎不闪	32
GBABOOK	支持	不支持	几乎没有	较好	闪动	33.5
GBalpha Walkman	——	——	几乎没有	一般	轻微闪动	32.5
电子书阅读器	支持	支持	长(目录)	一般	闪动	33.5
APPLESHELL	支持	支持	稍稍延迟	较好	严重闪动	33
杂志仔	——	支持	几乎没有	优秀	轻微闪动	36.5

（总分数按40分计，除分屏翻阅和隔行翻阅两项满分均为5分外，其他各项以10分计为满分）

这10款电子书软件的实际使用感受从这张表里可以了解得清清楚楚，在这些数据里，大家反应比较大的可能就是APPLESHELL，做出来的电子书一翻页，屏幕就跟用GBA玩《DOOM》一样——让人觉得发晕，其他的还都在可接受范围之内。在按键延迟的测试上，为保证测试结果准确，所以全部都采用了纯文本，其中电子书阅读器可能是采取预读的处理方式，在目录画面的延迟非常明显，文字较多的文本有时甚至不响应，但进入阅读画面就恢复正常了。另外在翻阅的设计上，为照顾各位看官，一些软件同时支持分屏翻阅和隔行翻阅，使得阅读的便利性也大大提高。测试中笔者还发现，各款软件对日文显示的支持都非常好（Makebook除外），因此这项我也就没有列出来了。对BIG码的支持度，也是左右选择结果的一个重要的要素，常看小说的人都知道，许多的小说都是繁体字——转好了的ROM放到GBA上看都是乱码你会什么感觉？这方面占据优势的两大软件支持得都非常的完美，尤其是Readboy，我转换过的ROM从来就没出现过乱码，对特殊字符的支持也在各大软件之上；评价是较好的软件转换后有少部分乱码；至于差的嘛，即使选择了对应的内码，但在屏幕上显示的还是乱码一片。

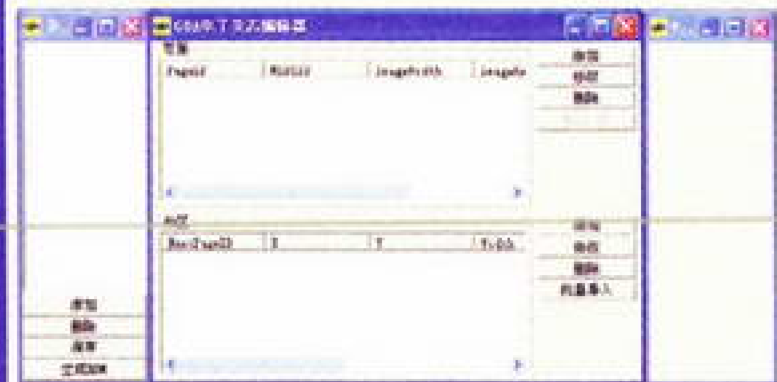
最后总结后评分如下：

软件名称	PC端易用性	GBA端性能	GBA端操作性	总分评价
GoodBookAdvance2	9.5	17	32.5	59
GoodBookAdvance	9.5	16	32	57.5
Pictureboy	9.5	14.5	34	58
Readboy	9.5	15	36.5	61
Makebook	8	16	32	56
GBABOOK	9.5	15	33.5	58
GBalpha Walkman	9.0	15	32.5	56.5
电子书阅读器	9.5	14.5	33.5	57.5
APPLESHELL	9.5	14	33	56.5
杂志仔	9.0	14.5	36.5	60



▲APPLESHELL操作系统的界面。

分析完毕，通过以上3个表格的对比，该怎么选择大家心里都有底了吧？虽然有总分的判定，但这也只是给出的个人测试后的参考意见，因为大家在使用这些软件的过程中，可能会发现更多的闪光点呢。



▲杂志仔的界面。

最后给出其中两个软件的下载地址，因为这两个软件一般人见的不多，而电子书阅读器甚至有人都不知道。GBABOOK的下载地址是http://allgames.gamesh.com/gameboy/cngame/chinasoft/GBABOOK.zip

电子书阅读器的下载地址是http://allgames.gamesh.com/gameboy/cngame/chinasoft/ebk.zip

文 NW旅团 XIN 编 LIKY



由动漫改编的游戏大都只是以忠实原著为原则进行制作的，游戏素质往往都不尽人意（怕被臭鸡蛋之类轰炸的我就不举例了）。但也有不少优秀的游戏既能在一定程度上反映原著以满足FANS，又能让大多数玩家能在单纯的“玩游戏”的过程中得到极高的享受，这款根据今年四月起在日本上映的同名动画改编的《武装特骑》便是如此。

武装特骑 闪光英雄诞生 攻略透解 Guide Through

武装特骑 闪光英雄诞生 GBA
Get Ride! AMDRIVER 闪光英雄诞生
◆Konami ◆RTS ◆2004年7月22日◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能◆128M◆5229日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

系统详解



战场操作

十字键	角色移动／光标移动／翻页
A键	攻击／确定
B键	换武器／取消
L/R	查看状态时切换前一角色／后一角色
SELECT	暂停游戏，同时可查看战场和敌我全员的状态，没进入过玩家所控制角色的搜索范围的敌人只能看见一堆的“?”
START	打开菜单



战场菜单

アイテム	道具	
ナカマしじ	NPC队友的AI设定	
	攻防方面	
	つうじょう	自由攻击
	もうこうげき	猛烈攻击，会积极地使用高攻击力的武器
	かいひぼうぎょ	回避防御，不反击，被攻击时只回避
	ぜったいぼうぎょ	绝对防御，不反击，被攻击时只防御
	移动方面	
	フォーメーション	保持队型移动，3种队型分别是“V字”、“平行”、“3角”
	つうじょう	自由移动
	いきさきしてい	指令移动，由玩家给出坐标，NPC会自动向坐标移动
へんけい	变形，装备特定装备时可以进行变形	
じょうほう	查看胜利条件和角色状态	
オプション	调整游戏速度，はやい是快，おそい是慢	
てったい	撤退，保留当前经验重新开始任务，消耗维护资金，GAMEOVER时有相同效果	

任务前的整备界面

ギアそうび	机甲装备，各种机甲都会占用一定的装备点，每个人只有4点装备点，装备后每次进行任务会消耗一定的维护资金，极个别的机甲在装备上是有冲突的
ギアをかう	机甲购买，可以买到3样回复道具
ぶきパレット	决定战斗中武器的使用顺序
データセーブ	存档
ミッショソかいし	任务开始

可以买到的 3 样回复道具包括

リペアキット	战斗中单体HP全回复
AE タソク	战斗中单体AE全回复
だんやく	战斗中单体残弹全回复

こうげき	攻击力
ぼうぎょ	防御力
たまかず	残弹
はやさ	移动速度
しょうひ AE	消耗 AE
イソパクトわざ	IMPACT 次数，IMPACT能造成1.5倍于普通攻击的伤害，战斗画面也有不同
れんしゃ	连击
おしもどし	推压，命中后将敌人推开一定距离
バジェット	维护资金

机甲状态画面

右上是武器种类，武器种类有5种，分别是：

ボード	滑板，格斗类
ソード	剑，格斗类
かくとう	格斗，格斗类
しゃげき	射击，射击类
ミサイル	导弹，射击类，可同时攻击多个目标

武器的攻击范围

红点是敌人，蓝点是我方，绿色是一般攻击范围，而黄色是 IMPACT 范围。

レベル	当前等级
けいけんち	当前经验值，满100升1级
つぎのレベルアップまで	到下一级所需要的经验值
HP	这个……大家都知道是什么吧
しょじバジェット	当前总资金

角色状态画面解说

とくしゅぼうぎょのこり	特殊防御次数
サーチエリア	搜索范围
れんけいすう	连携攻击次数

かくとう	格斗
しゃげき	射击
めいちゅう	命中
かいひ	回避
はやさ	速度
そうこう	装甲
はんのう	反应
はんだん	判断
AE かうふく	AE 回复速度

とくしゅぼうぎょ	特殊防御
ボード ぼうぎょ	用滑板格挡，不消耗AE
うけながし	用剑系武器切掉敌人的格斗系攻击，消耗等同攻击的AE，杰纳斯专有
そうさいしゃけき	用射击系武器击飞敌人的射击系攻击，消耗等同攻击的AE，拉古那专有
みきりかいひ	只装备1~2点的装备时（可以同时装备数个）就可以回避任意攻击，不消耗AE！塞拉专有

基本技巧解说

熟悉攻击范围

请注意敌人的脚下，红线内是敌人的攻击范围，而绿色的则是玩家控制的角色可以攻击敌人的位置，敌我的攻击范围一目了然，很体贴的设定。



当敌人进入攻击范围时会出现蓝色的瞄准镜，此时按A可攻击。同时瞄准2个或2个以上的敌人时，按A后可用方向键选择攻击目标。当敌人进入IMPACT攻击范围时瞄准镜会变成黄色，此时按A键发动IMPACT，消耗IMPACT次数。


此时可以发动IMPACT攻击

攻击中如果是使用可连击的武器，在动作时间限制内可按A键追击，按L/R切换其他武器，即使是不能连击武器也能进行追击，追击伤害比一般伤害高一点点，但消耗AE和普通攻击一样。



被攻击时的行动

在动作时间限制内时选かいひ（回避）可降低一半的命中；选ぼうぎょ（防御）可降低一半的伤害，但必定会被命中；ボード和とくしゅ是发动角色的特殊防御技能（见角色状态）。

连携攻击

当队友瞄准敌人时如果自己在队友附近，且连携攻击的伤害高于敌人的HP的情况下，便可以引发连携攻击。首先是队友呼叫被玩家操纵的角色，并等待玩家数秒。这时我们只要调整自己的位置，让被队友瞄准的怪物进入自己的攻击范围，瞄准镜就会改变颜色，且呼叫玩家的队友名字旁边会出现“れんけい”字样。



此时按A便可以发动连携攻击，消耗连携攻击次数，伤害比2人各自攻击相比有提升。按B键换武器的话会被认为是不进行连携攻击。引发连携攻击（无论是否成功）后一段时间内无法和同一角色再次发动连携攻击。



好感度与评价系统

根据战斗的表现，每到关底都会给出相应的评价，并直接影响到获得的经费补给和观众们对主角们的好感度，这可是会影响到剧情和隐藏机甲的取得的……好感度可以在过关时的整顿画面查看。

流程攻略

这是距今10年以前的事情，
世界各地突然出现了谜一般的破坏军团バグシーン，
至今为止的武器对他们都没有效，
除了眼睁睁地看着城市被破坏，人们毫无办法，
这样下去地球会毁灭吗？



人们都开始这么想，
但是这时，
斩破黑暗的新英雄出现了！
对，那就是我们的武装特骑！
他们战斗，只要敌人还存在一天！
他们战斗，为了保护人们！
让我们赞美他们战斗的英姿吧！



注：攻略中的剧情部分是以全BEST评定为准的。

第一话



武装特骑队之一的路奇（ルーキー）队的两名队员杰纳斯（ジェナス）和拉古那（ラグナ）正在收看记者玛丽（マリ）对当红的武装特骑辛（シーン）的采访。这时武装特骑帕芙（パフ）突然造访，并向杰纳斯说明了人气投票的事情：由于最近武装特骑的活跃，人们就想知道其中谁最厉害，而这个“第一”就用投票决定，于是就有了以电视台为中心举办的“武装特骑队人气投票”这个活动。接着帕芙向杰纳斯和拉古那介绍了因为最近状态不太好而要离开帕芙的队伍加入路奇队的塞拉。算是帮杰纳斯他们凑人数吧……就在这时警报响起，加入了新力量的路奇队开始了他们的第一战。

敌增援

敌全灭后，バグシーンLV1×2，ヴァン・ジャーLV1，北方。

很简单的一话，但不熟悉系统的话想拿BEST评定却意外地难，请参考攻略末的研究。当敌人剩下最后一个的时候会突然强化，各项能力都大幅度提高，一段时间后强化解除（没人会等到它解除吧？），所以把最差的敌人留到最后解决吧，以后每话都是如此。战斗中玩家操作的角色的HP减到0会GAME OVER，而队友的HP减到0只是会撤退，但任务结束后要花大量的钱来维修机甲。



如果是BAD评定，拉古那和塞拉这对冤家从第一话起就开始吵了……

战斗结束后队员们接受采访。对于人气比赛，玛丽很看好路奇队，杰纳斯觉得打倒敌人只是本分工作，没必要争取人气，但在玛丽和拉古那的劝说下答应接受采访。塞拉觉得难为情跑掉了。

第二话

R19地区旧市街遭到敌人的袭击，为了救出那里没来得及避难的人们，众人出击。

这次的任务就是救出地图上的2个人，只要与他们接触就可以了。

敌增援

敌全灭后，バグシーンLV2，ヴァン・ジャーLV2，待救的女性附近。

再次全灭后，ヴァン・ジャーLV1，バグシーンLV1×3，西边紫色建筑的四周。

任务开始前可以购买机甲装备。建议今后把攻防的AI调成猛烈攻击，这样队友们才不会傻到用拳头去和敌人干……虽然敌人第一批增援会出现在待救的人附近，只要主角们也在附近，敌人就会优先考虑攻击主角们。任务是要求救人，但那些人就算全死了战斗也会继续。其他任务都是如此，无论在什么情况下，消灭所有的敌人才是惟一的胜利条件，任务是否成功都没关系，但是关底评定就……



战斗结束后再次接受采访，杰纳斯和拉古那把害羞的塞拉一起拉上了电视。之后从玛丽那听到了辛的活跃。杰纳斯暗暗对自己说，绝对不要输给辛……

■ 第三话 ■

D15 地区被袭，拉古那却一副没睡醒的样子赶来，被塞拉训了一顿，杰纳斯只能在一旁感叹这两人是否八字不和。赶到现场，一栋未被破坏的建筑里有位少女，这次的任务当然就是保护那栋建筑了。

敌增援

敌全灭后，バグシーン LV2 × 2，ヴァン・ジャ—LV2，目标建筑东南侧。

再次全灭后，ヴァン・ジャ—LV2，スー・ザ・ヅィ A LV2，东；バグシーン LV2 × 2，东南。



这一话敌人比较多，可以拿下不少IMPACT分，好好把握。和前话一样，敌人是优先攻击主角们而不是建筑，所以即使敌人接近建筑也不必太紧张，攻击敌人转移它们的注意。

任务结束后会被问到任务中的那位少女的名字（マリエル），答对了会奖励 KISS。玛丽因为要采访达库（ダーク）而向主角们告辞了。听到"达库"这个名字时，杰纳斯有些震动，达库也许是比辛更难超越的对手吧！

■ 第四话 ■

E5地区周边的森林，民间卡车误入敌人支配的地区，卡车司机因无法逃出而向武装特骑求救。这次的任务是护送卡车到地图东面脱出。

敌增援

消灭一体后，スー・ザ・ヅィ A LV3 × 2，分别在西北和东面。

消灭一体后，ヴァン・ジャ—LV3，东。

消灭二体后，ヴァン・ジャ—LV3，バグシーン LV3 × 2，中央偏东。

此话血长的敌人有不少。西面的敌人可以暂时不用理会，它们一时间追不上卡车的，保证卡车的通路比较重要。卡车能顶住 2、3 次攻击，但是被打中的话过关会扣分。

任务结束后玛丽说道，武装特骑的任务是帮助人们之后漂亮地打倒敌人，如果只是为了表现自己，同一队伍的伙伴迟早会成为对手，意识到这一点而有所控制的话，团队的关系会轻松一些，帕芙在这方面做得不错。习惯独自作战的塞拉听了这些话后开始思考自己的战斗方式。

■ 第五话 ■

各地都出现了敌人。此时有两个选择：

A ゲキタイ　**到 I21 地区击退敌人**

B キュウヅョ　**到 T11 地区救出人们**



根据选择的不同任务也会不同，但不会对主线产生影响的

A 路线，赶到 T21 区，众人正要展开战斗，辛的队伍突然杀到，还说这里没有杰纳斯他们出场的份。不服气的杰纳斯提出与辛进行杀敌比赛。辛的队友离开去追赶其他的敌人，只留下辛参与比赛，看来杰纳斯他们是被彻底地看扁了……

敌增援

敌全灭后，バグシーン LV3 × 4，其中 2 只在西南，排列比较密集，2 只在中央偏东北，排列较松散，辛一般先攻击东北的敌人。

再次全灭后，バグシーン LV3 × 4，中央

再次全灭后，ヴァン・ジャ—LV3 × 2，スー・ザ・ヅィ A LV3 × 2，分别在南面和北面，辛一般先攻击北面的敌人。

因为之前辛队已经杀了 3 个敌人，所以之后要比辛多杀 4 个敌人才能取胜。输了也没关系，只是之后在电视上风光的就不是我们了。辛的等级是 10，攻击力非常高，一般都是一击一个。想赢的请不要吝惜 AE 回复道具，并给队友装备高攻击力的武器（对自己有信心的只要给塞拉和杰纳



斯一把アムソード足矣），用AI指令将队友安排在敌人出现的位置，自己跑去和辛抢敌人。

战斗结束后，辛指出杰纳斯的队伍缺乏团队精神，这样下去迟早完蛋。

B路线，赶到T11区，久违的帕芙带着她的队伍突然出现，并提出要与杰那斯比赛救人。

敌增援

敌全灭后，バグシーンLV3×3，ヴァン・ジャーLV3，从东北到西南的道路上，同时还夹着2个待救的人。

敌全灭后，バグシーンLV3×2东北，バグシーンLV3南，ヴァン・ジャーLV3西北，同在西北和东南出现2个待救的人



这是要活用AI指令的一话，指挥队友移动到待救的人附近，要抢在帕芙之前把所有人救下来不是问题。为了避免队友们在路上“拈花惹草”，建议把攻防AI调成回避防御，或者绝对防御。一定要留意敌人的最后一批增援中的ヴァン・ジャー，它出现的位置很偏远，但是离待救的人非常近。

采访结束后，帕芙找到杰纳斯说，比起自己，塞拉和他们在一起更好，但实在不行不要强求，这样对大家都比较好。但这些话被碰巧路过的塞拉听到了……

■第六话■

塞拉认为自己的战斗方法和其他人不同，难和其他两人成为同伴，对自己何去何从感到迷惑。这时警报声突然响起，敌人出现在Q23地区，路过那的卡车遭到袭击，塞拉未等两人就先出动。

塞拉赶到现场，发现了被敌人追赶的卡车和已经惊慌得语无伦次的司机。

“深呼吸！快！”塞拉对司机大吼。在塞拉的帮助下，司机终于冷静了下来，这时杰纳斯和拉古那赶到，战斗开始。

这一话和第四话一样要护送卡车，目的地是最东面，但那司机冷静过头了，情愿顺着公路拐一个大弯也不愿践踏草地。

敌增援

敌全灭后，ヴァン・ジャーLV4×2，东；バグシーンLV4×2，北面的公路上。

再次全灭后，スー・ザ・ヅィA LV4，スー・ザ・ヅィB LV4，西南段公路两旁。



太早消灭敌人的话，敌人的增援很可能刚好堵住卡车，所以注意安排队友守在敌人出现的位置，或者牺牲一点时间，等卡车过去再让他们出现。

任务结束后，塞拉想向杰纳斯提出退队，还没开口就被杰纳斯大赞厉害：“开始的时候是你让卡车司机冷静下来不是吗？要是我的话一定会一拳打过去的！”

之后玛丽问到今天最发挥作用的人，当然是塞拉！杰纳斯和玛丽对塞拉的判断和行动力给予了很高的评价，感动的塞拉决定留下来。被冷落在一旁的拉古那却有些不满。

■第七话■

拉古那正独自对塞拉被称赞大发牢骚时，警报声再次响起。

“嘿嘿，看着吧！塞拉、杰纳！”听到警报的拉古那得意地笑起来。（这也是一种幸灾乐祸吧？）

敌人在C17地区破坏建筑，大家火速赶到那。急于表现自己的拉古那一看到敌人就离开队伍冲了上去，突然脚下的地面塌陷，让他一时间动弹不得。塞拉解释道，这下面是地下街……这次

的任务就是要保护 2 栋建筑，任务前会指明。

敌增援

敌全灭后，バグシーン LV5 × 2，西南；バグシーン LV5，西北；ヴァン・ジャ－LV5，被保护的 2 个目标建筑之间。

再次全灭后，ヴァン・ジャ－LV5，被保护的 2 个目标建筑之间；スー・ザ・ヅィ B LV5 × 2，バグシーン LV5，东南和南部一代。

再次全灭后，ヴァン・ジャ－LV5，バグシーン LV5，被保护的 2 个目标建筑之间。

无论敌我踩到了有裂缝的地面都会塌下去，很短的一段时间内不能动弹。要说表现的话，这一话倒是非常能表现一下玩家的技巧的，敌人的增援多但是非常松散，不太会出现混战的情况，大家可以安心的慢慢瞄 IMPACT。不必急着料理从西南增援的敌人，他们习惯从南边绕很长的路攻击东面的建筑，不放心的话就把队员们分散到各处吧。

战斗结束后，塞拉和杰纳斯照例接受采访，而做了蠢事的拉古那被罚回基地打扫卫生。

■第八话■

F22 地区的建筑区正在被攻击。出发前，大家告诫拉古那不要再做蠢事。

这次的任务是护送卡车到西南脱出，还要保护脱出口附近的建筑物。

敌增援

敌全灭后，バグシーン LV5 × 3，北边的草坪上；バグシーン LV5，中央，公路转弯处。

再次全灭后，ヴァン・ジャ－LV5，北；ヴァン・ジャ－LV5，スー・ザ・ヅィ A，中央的公路上和公路旁。

再次全灭后，ヴァン・ジャ－LV5，北；スー・ザ・ヅィ A，中央的公路上。

一定时间内，ヴァン・ジャ－LV1，西南的脱出口。

接触车后它才会移动。惟一要留意的，是那个时间一到就在脱出口出现的ヴァン・ジャ－，但只要开始动作够快，一路上没有什么阻碍卡车行进，在那个ヴァン・ジャ－出现前卡车已经脱出了。



战斗结束后的采访中，拉古那仍对塞拉有不满，两人之间一触即发，杰纳斯又赶紧用豪言壮语解围。

从这一关的关底开始可以在パスワード输入密码得到强力机甲。那些机甲强得有失平衡，所以一周目不推荐使用，密码详见攻略末。

■第九话■

玛丽在杰纳斯的卧室里做“武装特骑的休日”这个节目，她和杰纳斯一起读 Fans 们的来信，第一封是个 4 岁男孩写来的，他说将来想当武装特骑的一员，问大概多少年后可以。可选择“5 年”或者“10 年”，杰纳斯是 14 岁当上武装特骑的。第二问是アムドライバー（武装特骑）中的“アム”是什么意思，可以选择“知道”或者“不知道”，杰纳斯是不知道的，不懂装懂只会丢脸。答案是アフェクト・マター的简称。第三问是拉古那和塞拉谁适合做杰纳斯的搭档，虽然可以选择，由于可能会破坏同伴间的关系，杰纳斯不想回答。这时警报响声即时响起，杰纳斯抓住机会开溜了。

X18 地区的药品工厂出现敌人，虽然人们已经避难，但是工厂发生爆炸的话会造成很大损失。杰纳斯想马上出动。因为那里有危险的化学药品，塞拉建议先做调查，而拉古纳却指责塞拉胆小。眼看两人又要吵起来，这时差不多可以封为“洛奇队的保姆”的杰纳斯赶紧说，先出发，资料过后再传送。出发前杰纳斯问装备员乔伊“那个东西”准备好没有，并叫乔伊和他合作，他有个让两人和好的办法。

大家来到时工厂尽是烟，为了防止那易燃化学药品爆炸，众人需要按下安全装置的按键。

这次的任务就是在一定时间内按下 2 个红色按键。工厂一但爆炸就会 GAME OVER。

敌增援

消灭三体后スー・ザ・ヅィ B LV5 × 2，北边的通道。

消灭二体后ヴァン・ジャー LV5×2，北边的通道。

敌却灭后ヴァン・ジャー LV5×2，北边的通道口。

时间到一半时会先发生一次小爆炸，不必惊慌。虽然有时间限制，但时间长得把那些敌人消灭3次都足够，倒是要留意一下HP，敌人的攻击力都很高，太轻敌的话说不定会被秒杀。

任务结束后，两个冤家仍在争论不休，还要杰纳斯来裁判，但杰纳斯却昏倒了。

■第十话■

杰纳斯好象是病倒了，塞拉和拉古那终于意识到他们的争吵给杰纳斯带来困扰。这时敌人很知趣地来袭了。

和任务5一样出现选择：

A S7 地区的地下街

B W9 地区的旧市街



A 路线，赶到现场发现有人被困在废墟中，而前方有敌人挡路，紧急情况下两个冤家终于能团结起来。

这时老牌武装特骑达库登场了。达库提出和路奇队比赛救人，说完就换上强力的机甲露了一手，让塞拉他们吃了一惊。

我们要做的事情就是接触石块，若是被敌人先触及石块的话底下的人会被杀死。当任意方接触过2个石块后，达库那强大机甲让塞拉他们觉得喘不过气来。

拉古那："我们不会输的！这也是为了杰纳斯，不连他的份一起努力不行啊！"

"喂喂，不要这么说，也留一点给我嘛"这么说着，某个"病人"穿着和达库同样强大的新机甲登场了。之后可以再次选人。

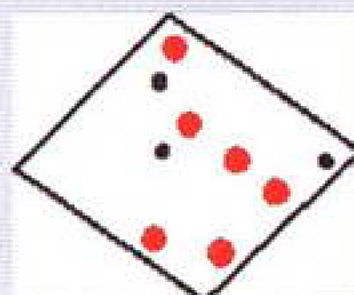
敌增援

敌全灭后第一批增援ヴァン・ジャー LV6×2 ，バグシーン LV6×2，分别在的东北和中央。

消灭2体后，第二批增援スー・ザ・ヴィ A LV6，スー・ザ・ヴィ B LV6，中央。

敌全灭后第三批增援ヴァン・ジャー LV6，バグシーン LV6，スー・ザ・ヴィ A LV6，スー・ザ・ヴィ B LV6，中央。

请看简图



10话A简图

图中的点大致标明了各个石块的位置，红色的表示石块下有人，而黑色的没有。新的机甲攻击力高得夸张，还可变形，移动速度大增，轻松取胜不是问题，倒是要留心别被达库抢去太多经验值。



B路线，赶到现场，四周是一片火海。正准备与敌人展开战斗，辛却突然穿着新机甲出现。他一下解决了3个敌人，并说道，这里已经不需要塞拉他们，他们可以回去了。

拉古那有些犹豫，而塞拉却说："要是杰纳斯的话，一定会留下来的。你要回去的话一个人回吧。"受到塞拉的感染，拉古那也决定留下来，与塞拉并肩作战，两个冤家终于……

之后辛提出进行杀敌比赛。

任意方杀死2个敌人后，某个"病人"……（笔者：我就不骗稿费了……）

敌增援

敌全灭后第一批增援バグシーン LV6×4，我方初始位置附近。

敌全灭后第二批增援バグシーン LV6×2，スー・ザ・ヴィ A LV6，スー・ザ・ヴィ B LV6，我方初始位置附近。

敌全灭后第三批增援ヴァン・ジャー LV6×2，スー・ザ・ヴィ A LV6，スー・ザ・ヴィ B LV6，我方初始位置附近。

注意，虽然可选择控制装备新的机甲的杰纳斯，但杰纳斯离战场还有一段距离，把剩下的敌



人交给队友的话，很容易被高攻击力的辛抢到。如果想抢得高分并对自己的技术有信心，还是在原来的2人中选择比较好。剩下的只有看大家的技术了，混战中始终是有3个人的我方比较有利吧？这里有个不太容易成功的邪道技巧，周边的建筑物很多，可以利用墙壁和自己形成一个夹角来挡辛的路，白痴的AI有时候会转身顺着墙往反方向走，一但成功就可以争取到大量的时间。

战斗结束后，塞拉和拉古那要杰纳斯说明原委，原来杰纳斯的“病”只是为了让他们和好而演的一场戏，而新机甲是公司放在这的实验品。

■第十一话■

塞拉和拉古那的新机甲来了，拉古那高兴得像个小孩子一样，塞拉却只是两手一摊。这时敌人来袭了，正好让新机甲“试刀”。

敌人出现在Y24地区的工厂区，到现场后有人发来求救信号，原来是卡车被困在一扇门后。拉古那听到求救的人的声音很好听，认为是个可爱的女孩子，于是提议将她救出后和她约会，她也答应了，所以拉古那干劲十足。

这次的任务是按下2个红色按键把门打开，并把车子护送到西南方向。

敌增援

敌全灭后第一批增援トパス／リーダ－LV7，トパス LV7×3，地图各处。

敌全灭后第二批增援ヴァン・ジャ－LV7，西南出口处。

前面说的好听，但是现实是残酷的，最便宜的新机甲都要75000，若是之前没打出高评定而且乱花钱的话根本就买不起。不过那些新机甲也太强了，同样不推荐一周目使用。



新的敌人トパス出现，它的武器射程长且攻击力不俗，小心别让卡车落入红线中。第二批增援中的トパス首领会出现在卡车附近，所以打开门前不要全灭敌人。剩下的就是要注意最后的ヴァン・ジャ－，因为是最后一个，所以一出场就是雄赳赳的……

任务后的采访中，杰纳斯和拉古那照例在镜头前豪言壮语，这时却发生了一个爆笑的小插曲，战斗中那位有着美丽声音的“可爱的女孩”来找拉古那了，而真相却是……

■第十二话■

任务前接到帕芙的通信，合体的大バグシ－ン出现了，因为她有别的任务，所以委托杰纳斯他们去对付它。

敌增援

消灭一体后，ス－・ザ・ヅィA LV7，ス－・ザ・ヅィB LV7，喷泉旁。

消灭二体后出现了误入此地的卡车，而且还陷进水沟里，真是祸不单行。任务转成帮助卡车离开水沟并护送卡车到西南。

敌全灭后ス－・ザ・ヅィA LV7，ス－・ザ・ヅィB LV7，西北。

敌全灭后トパス LV7×2，ス－・ザ・ヅィ LV7，喷泉旁。



新的敌人出现了，HP超长而且攻击力也是最高的。

西北的增援是为了诱开玩家，好让最后一批增援攻击卡车，

别上当了。

战斗结束后，玛丽称赞他们表现出色，虽然之前发生了一些事，但已变成了一支优秀的队伍。

■ 第十三话 ■

杰纳斯他们都在为打倒那个巨大的敌人而感到高兴。拉古那说，只要有强力机甲就什么敌人都不怕。可是塞拉觉得使用那些机甲很消耗预算，拉古那说，为了人们的和平这算不了什么。塞拉居然笑着认同拉古那的观点。杰纳斯暗暗感叹这两人的关系终于变好了。就在这时警报响起，敌人攻击了Z6地区的工厂，而那里有很多装着易爆物品的仓库，有部分工作人员被困在仓库里，预计10分钟后就会爆炸。

这次的任务是在10分钟内接触仓库救出里面的人，时间到了就会GAME OVER。

敌增援

敌全灭后，ヴァン・ジャ—LV7，バグシーンLV7×2，四个仓库中间。

再次全灭后，トパスLV7×2，北；ヴァン・ジャ—LV7西。

再次全灭后，ヴァン・ジャ—LV7，バグシーンLV7，四个仓库中间。



一开始动作不快点的话，东南的仓库会被攻击，不过只要接触仓库救出里面的人，那些仓库就算全部被打烂都不会扣分。因为敌人都很强大，将队员分散反而会因为战力不足而有被打倒的危险。

战斗结束后，工作人员说还有一些同伴被困，杰纳斯二话不说就去救人，而另两人当然也跟了上去。玛丽正奇怪这次三人为何迟迟不归，突然工厂那边发生爆炸，三人背负着三名职员从烈火中冲出。

■ 第十四话 ■

敌人在P1地区的森林里偷偷集结，想必是为了袭击附近的大城市。到达现场却发现没有敌人，倒是碰上了同样闻风而来的帕芙队和达库队。互相问候后各队都派出队员去侦察，我方也要派走一人。之后达库散发自己的力量引来了敌人，接下来当然就是杀敌比赛了。

敌增援

敌全灭后トパスLV8×3，北。

再次全灭后ヴァン・ジャ—LV8×3，中央偏北，很分散。

再次全灭后トパスLV8×2，スー・ザ・ヅィA LV8，スー・ザ・ヅィB LV8，北。

再次全灭后，スー・ザ・ヅィLV8×2，トパスLV8，トパス／リーダ—LV8，位置和第2批增援大致一样。

这个是渔利的一话，帕芙和达库一击一般是干不掉敌人的，我们当然要“光荣”地为他们补上最后一击，注意把队友赶得远远的，不然可能变成被渔利……顺便一提，要是放着帕芙和达库不管的话，他们铁定会被敌人干掉。



虽然赢得了比赛，但杰纳斯却不觉得太高兴，他意识到，自己真正想赢的，是辛。

帕芙和达库都谈到最近敌人动向很奇怪，好像在被谁操纵一样……帕芙临走前对塞拉说，人气投票结束后只要她愿意，随时可以回来。听了这话的塞拉心中激起了涟漪……

■ 第十五话 ■

明天就是人气投票结果发表的日子了，辛突然通信“忠告”路奇队，为了不因为失败而影响人气，杰纳斯他们今天最好不要出击。就在这时警报响起，B4地区的工厂出现敌人，那里有很多参观的小孩子被困。杰纳斯和拉古那因为辛的话而有些犹豫，塞拉却毅然决定独自出击，杰纳斯

和拉古那当然不会抛下队友了。

塞拉先冲到现场，为了救人没注意到身后接近的敌人，幸好杰纳斯和拉古那及时赶到将敌人击退。

“不要什么都自己承担啊！塞拉！”在杰纳的责备下，塞拉终于明白，自己太过于坚持自己的想法了，明明还有同伴的……团结起来的3人决定一起面对危险。

这次的任务，首先是按下按键把门打开，然后护送巴士到西南的出口。

敌增援

敌全灭后，バグシーンLV8×3，ヴァン・ジャ－LV8，中央。

消灭一体后，スー・ザ・ヅィB LV8，北。

消灭二体后，バグシーンLV8，ヴァン・ジャ－LV8，中央。

消灭二体后，バグシーンLV8，スー・ザ・ヅィLV8，西南。



敌人增援很密集，几乎都是在混战，只要注意HP回复，应该不会太难。惟一要留意的是第2批增援的スー・ザ・ヅィB，它出现时我们可能还没把门打开……

战斗结束后被告之，还有2个小孩子在中心参观，未能及时脱出，而且除了他们外还有其他武装特骑存在。3人立刻赶往中心。

■第十六话■

到达工厂中心后，却发现这里没有敌人，倒是中央的一个奇怪的物体引起了他们的注意。这时辛队突然出现在他们面前。原来辛从工厂的数据知道敌人的目的是放置在这里的武装特骑的能量，能量槽一旦受到攻击就会产生大爆炸，所以趁杰纳斯他们在外面战斗时就先潜入这里保护能量。话刚说完，敌人开始入侵这里，接下来当然是惯例的杀敌比赛了，另外还要注意保护中心的能量槽，一旦它受到攻击就会GAME OVER。

敌增援

敌全灭后，スー・ザ・ヅィB LV9，バグシーンLV9×2，能量槽西侧。

再次全灭后，ヴァン・ジャ－LV9×2，トパス LV9，能量槽西北侧。

再次全灭后，スー・ザ・ヅィLV9，トパス LV9×2，北。

再次全灭后，スー・ザ・ヅィLV10，南；トパス／リーダ－LV9 ×2北。



最后一战，大家就不要客气了。敌人增援太有规律了，绕着能量槽转了一圈。辛一般能造成3000多伤害，想捡鱼的注意随时查看敌人的HP。注意，奋不顾身的辛也许会挂掉，反正不扣分，挂就挂吧……最后的スー・ザ・ヅィ会舍身冲向能量槽。战斗结束，对于路奇队的表现连辛也不得不佩服，新生的英雄开始接受人们的喝彩……

投票结果发表那天，优胜者路奇队却不在现场。基地里，杰纳斯一边看着电视一边开玩笑的说：“在这里的话可以清楚的看到玛丽那惊慌的脸。”



拉古那无法接受杰纳斯拒绝领奖，杰纳斯解释说：“由于不想输给辛而忘记了，我不是为优胜或是预算而努力，我是想成为真正的武装特骑的队员。纯粹地想着拯救人命来战斗才能成为真正意义上的武装特骑队员，在此基础上再尝试抓住人们的心，我是这么认为的。所以我想我还没有资格踏上领奖台。”

听完杰纳斯的解释，拉古那也释然了。这时塞拉也过来说希望能再留下来与他们一起战斗（如果是好感度第四，塞拉会

离开)。杰纳斯当然是愉快地答应了。最后大家决定出去吃一顿庆贺。

迎着耀眼的阳光，年青的英雄满怀着热血与激情奔跑着……
我们的任务仍然持续，
直到一切结束的那个时候，
至于那是什么时候还不清楚，
但那一定在不远的将来，
因为我们确实在不断的变强，
请看着吧，
我们，继续前进！
END……





耐心的看完STAFF，跳出两个神秘家伙，口气很嚣张："下一幕很快就要开始了，在此之前就给我好好地跳舞吧！洗好脖子等着我，武装特骑！"看来是肯定会有续作了……

之后玛丽提示可存档，可以接着这个档进行2周目。2周目一开始就有了全部能买到的机甲，如果是以好感度第一爆机游戏的话还可以得到一套杰纳斯专用的机甲。

高分的技巧



这个游戏的最终目的就是能取得人气投票的第一位，所以要通过华丽的战斗来博得观众们的好感，也算是为游戏增加了一点挑战的乐趣吧，我们先来看评分的各项条件。

バグシーンげきは	杀敌，这是根据被我方杀死的敌人的数量和质量决定的
インパクトわざ	IMPACT数，每使用一次IMPACT加3点
インパクトでとどめ	IMPACT杀敌，同样根据数量和质量决定
れんけいわざ	连携攻击，使用一次只加1点，但第二次可能就加3、4点，次数越多加成越多，4次能有15～16点
スピードクリア	时间，削减得很慢，几乎可以无视

其他的是关系任务完成度的，每关的敌人都是固定的，所以除了有其他队的人参与的任务，杀敌分都是固定的，而时间扣分相当少，所以我们的重点应该放在IMPACT和连携攻击上。

每样武器的IMPACT数是固定的，有的武器甚至没有，战斗中无法恢复，因此在武器方面尽量选择IMPACT数高的。队友打出的IMPACT也是计算在评价内的，但是他们打出IMPACT的几率实在是很低啊……为了让他们有更多的机会攻击敌人，尽量挑选攻击力和消耗AE都很低的武器给他们装备，初始那块滑板当然就是最佳选择，另外再推荐给格斗系杰纳斯装备ロングライフル，给射击系的拉古那装备ブーメラン，而玩家操纵格斗射击都不低的塞拉，然后装备IMPACT和攻击力都很高的しちしとう和



ブーメラン。

作战时把杰纳斯和拉古那的AI调成猛攻，并分得远远的，两个人在一起的话，很容易在玩家反应过来前就同时动手把敌人以非IMPACT的方式干掉，玩家操纵的塞拉也与他们拉开一段距离，避免过早发动连携攻击。

战斗开始了，只见男人们艰苦地用不擅长的武器一点一点的削敌人的皮（其实还是很快的），时不时IMPACT一下。眼看还有一下就能干掉敌人了，塞拉赶紧大吼“绝对防御！”，2人立刻停住，眼巴巴的看着塞拉跑过来，用IMPACT华丽地打倒敌人，并留下指示“那里！猛烈攻击！”，然后又跑到一边冷眼旁观。有时候男人们会恳求：“塞拉，我们连携攻击好不好？”这时候塞拉就会盘算着，自己能用8次IMPACT，如果有多出的敌人，不用连携攻击也是浪费，于是就答应了，男人们终于有了大幅度提升经验的机会。（用这种打法，拉古那不讨厌塞拉才怪……）

这种打法说起来简单，实际操作却很麻烦，要不停地按SELECT查看敌人的状态，还要留心男人们的HP。游戏后期，敌人的HP和攻击都很高了，而我们的HP恢复道具只有3个，虽然男人们会用滑板防御，但持久战始终是对我方很不利，可以考虑给塞拉换上攻击力高些的武器以备不时之需。但高攻击力的机甲IMPACT数都不高，在这里强烈推荐输入密码才能得到的スパイラルバンカー！



让我们来拜一下这个救世主般的机甲，1800的攻击力，5次IMPACT，6点AE，占用3个装备点，还可以装备一把3次IMPACT的アムソード！在保证攻击力的前提下还能维持8次IMPACT！

在部分比赛杀敌的任务中，还是给队友换上高攻击力的机甲比较好。



パスワード（密码）

密码收录在trading card中，以下是目前所知的密码：

10EN21ES	ネオアムジャケット
5A1N2U3G	ネオアムジャケット
3S49R1MY	ネオアムジャケット
H812ERAD	バーストバイザー
CE7R8PIE	エッジバイザー
YA91BA55	ボードバイザー・エクシル
3B5N3Z1K	スパイラルバンカー

后记

《武装特骑》（以下简称《武》）的战斗系统固然独特，但已不是创新了，之前就有了类似的《高达SEED》，但《武》的系统更为成熟：连击、防御动作、IMPACT、连携攻击……非常丰富，再加上热血的战斗画面，时不时还夹着一两句语音，让战斗充满了乐趣。但《武》的缺点也不是没有：虽然使用了128M的大容量，但流程太短，16场战斗，算上重打的时间，最多也就5、6小时；另外机甲太少，人物太少，敌人太少，关卡太小，这些缺陷使得战术难有变化；还有最令我不满的——为什么不能通讯？但也正是这些缺点，让我对续作充满了期待——续作很可能会出在下一代掌机上，借着新掌机强大的机能和KONAMI的制作能力，一定能将前作的缺点补足！相信“《武装特骑》系列”会变得越来越好玩！

文 NW旅团 上海苹果 编 马修





攻略透解 Guide Through

机动战士高达SEED：Battle Assault GBA

Gundam Seed: Battle Assault

◆BANDAI ◆FTG ◆2004年8月10日◆美版

◆1～2人 ◆密码记忆◆32M◆日元

◆GBA联机线 推荐玩家年龄：全年龄

机动战士高达SEED Battle Assaut

模式解析

normal mode	剧情模式	time trial mode	时间挑战模式（追求最快速度打倒敌人）
vs mode	对战模式	free battle mode	自由战斗模式
training mode	训练模式	option	游戏参数设定
survival	生存模式	password	特殊密码的输入
time limit mode	时间生存模式（打倒不断出现的敌人）		

系统分析

进入游戏后有EASY、NORMAL、HARD和VERY HARD（隐藏）四种难度模式选择。选择完人物和机体后会有Automatic以及Manual两种出招方式的选择。所谓的AUTOMATIC即简化出招，所有复杂烦琐的招式都可借由A、B、L以及方向键完成；MANUAL即手动搓招，和传统的格斗游戏一样靠双手搓出复杂的指令才可放出绚丽的绝招。选择完出招的模式后是各个能力值的自由分配：HP是体力，这个自然不需我多说；PS ARMOR指的是PS装甲，看过动画的都知道PS装甲对于机体保护的重要性；THRUSTERS意为推进器的能量。





出招表

因为本作出招方式默认为简化出招，且简化出招更容易打出连续技，所以此出招表为简化出招，方位以角色在屏幕左方为准。机体名称前有★标志的为隐藏机体，字体颜色为红色的必杀技为空中也可使用的必杀技。





全角色共通技

近身基本攻击	B
疾进／疾退	→+R／←+R／（个别机体也可以用→→／←←使出疾进／疾退。）
前冲普通攻击	→→B
飞行	上和斜上方向键+R
SEED状态爆发	↓+L
超必杀	SEED状态中按↓+L（每场战斗只能使用一次）

攻击高达 STRIKE



攻击高达是属于非常好用的机体，各个招式非常容易连上，超必杀15.78米对舰刀发动时，对即将倒地的敌人也有攻击判定。本机体近战远战都很擅长，即使是空中接近战，其特殊的脚刀攻击也可以让攻击高达占不少便宜。

75mm 火神炮	A
57mm 高能光束步枪	→ +A
光束军刀	→ +B 突进攻击
重踢	← +B
军刀劈杀	空中↓ +B
320mm 超高脉冲炮	L
脚刀	空中按L
疾进／疾退中按L	低空脚刀

圣盾高达 AEGIS



圣盾高达在地面的火力一般，但变成MA后的冲击和近战的高连击数的必杀，使其也成为地面战的强者；而空中将能量炮和MA冲击结合应用，也能让一般对手感到头疼。

75mm 自动火神炮	A
60mm 高能光束步枪	→ +A
光束军刀	→ +B
军刀三连击	← +B
军刀十连击	L
580mm 复列位相能量炮	空中按L
MA 冲击	→ +L
疾退中按L	低空能量炮

暴风高达 BUSTER



火力非常强大的高达，近战能力虽然不如攻击高达和圣盾高达，但也可用来牵制和辅助，无论空中地面，活用各种射击武器来封锁压制对手，都算上是比较安全的打法。

350mm 发射器	A
94mm 高能收束火线步枪	→ +A
发射器劈打	→ +B
暴风冲撞	← +B
组合火线炮	L
对地火炮	空中按L
疾进／疾退中按L	低空对地火炮

奇袭高达 RAIDER



火力一般但非常擅长中距离和近距离战斗的机体，变成MA后迅速对对手进行奇袭也使它成为了空战和近战的强者。

二连装 52mm 超高初速防盾炮	A
近距离破碎球	← +B
短射程等离子炮	L
远距离破碎球	→ +L
MA 冲击	空中按L
低空 MA 冲击	疾进／疾退中按L

灾难高达 CALAMITY

灾难高达的远距离战具有非常明显的优势，装备包括和圣盾高达相同的复列位相能量炮等

强火力武器；但近战显得很笨拙，只能用盾牌进行抵挡和掩护。



337mm 等离子火箭炮	A
二连装 125mm 长射程光束炮	→+A
重力踢	→+B
盾牌劈杀	←+B
580mm 复列位相能量炮	L

禁断高达 FORBIDDEN

拥有电磁炮、重镰刀等强力的近战远战都具优势的机体，和奇袭高达、灾难高达同为联邦军开发的三部后续高达，游戏中这三部高达几乎都具有装甲很厚但运动性较差的共同特点。



75mm 自动火神炮	A
115mm 机关炮	→+A
三向散弹枪	空中→+A
割首镰刀	→+B
对空镰刀	←+B
88mm 电磁炮	L
诱导等离子炮	↓+L（上方向）／↑+L（下方向）
镰刀重斩	→→+L／疾进中按L

决斗高达 DUEL

标准的通用型高达，游戏中火力和武器都属一般，但自身的速度和攻击力还是相当高的，招式也很容易连上，具有无限连的恐怖必杀。



75mm 自动火神炮	A
57mm 高能光束步枪	→+A
光束军刀	→+B
盾牌突击	←+B
对空军刀	↓+B
115mm 磁力炮	L
火箭炮	→+L

迅雷高达 BLITZ



射程远速度快的三连装穿甲弹是迅雷高达的优势之一，中距离爪锚更可以将对手拉到近前实施连击，但**超必杀发动海市蜃楼系统属于反击系，发动后不具备主动攻击的能力，必须要防御对手的攻击才能反击**，一旦对手了解了它的特点之后，只是死死防住而不进行主动的攻击，那么迅雷高达的超必杀便失去了作用而形同虚设。

三连装超高速穿甲弹	A
50mm 高能光束步枪	→+A（空中按A和按→+A都能使出此必杀技。）
三连装落雷穿甲弹	↓A
光束军刀	→+B
对空军刀	←+B
中距离爪锚	L
对空爪锚	←+L
对空爪锚	空中按L
破坏追击	疾进／疾退中按L

★希古 CGUE



虽然外表看和量产机吉恩差不多，但作为扎夫特指挥官用型MS，不仅机体比吉恩高出近3米而显得非常高大，性能上也有相当大的改进。游戏中希古的招式给人的感觉都非常霸气强悍，尤其是对空技，判定强且攻击范围大。

76mm 重机枪	A
散弹重机枪	→+A
实体剑攻击	→+B
跳跃实体剑斩	空中按←+B
升空斩	←+B
大推力喷射冲击	L

★歧途 ASTRAY



奥布军次期主力MS，游戏中歧途非常强调近身战，因此近战格斗必杀技相当丰富，但火力和空战能力就差多了，属于有些极端的机体。

75mm 火神炮	A
光束军刀	→+B
重力推掌	←+B
飞踢	空中按←+B
升空斩	L
军刀挥斩	←L
军刀突进斩	→+L 砍

★自由高达 FREEDOM

扎夫特根据地球联合军的高达数据资料开发的高达之一，搭载了多种重火力武器。游戏中该机的必杀技和攻击高达类似，算是加强版。超必杀若全部命中有32HIT之多，前面随便加点什么连续技就能凑满 99HIT。



76mm 近接防御机关炮	A
光束步枪	→+A
光束军刀	→+B
重踢	←+B
脚刀	空中←+B
空中↓+B	重砍
等离子收束加农炮	L
电磁加农炮	空中按L

★正义高达 JUSTICE

扎夫特根据地球联合军的高达数据资料开发的高达之一，除了装备有充足的火力，机体背部还搭载了可以飞行的副飞行系统。游戏中也属于远近、空地都很出色的机体，远距离时，搭配使用各种强火力武器可以很好地压制对手，接近战时光束军刀挥舞起来更是强悍霸道。



20mm 近接防御机关炮	A
机关炮	空中按A
回旋光炮	空中→+A
光束步枪	→+A
光束军刀	→+B
旋风军刀	B、B、B或→+B、B、B
军刀劈杀	←+B
跳跃劈杀	空中按↓+B
光束加农炮	L

游戏系统的一点研究

1. 浮空

浮空顾名思义就是将对手打至空中再借由对手在空中失去防御能力这一特点后追加一系列的连续技追打。说到浮空不知道大家会想到什么，很多人认识浮空这一概念源自于《格斗之王'97》中特瑞、八神庵等人近乎无赖的空中连续技。

本作中的浮空可分为两种，一种是小浮空，一种是大浮空。小浮空一般是对手被击打至整个画面的1/3处，因为击打的高度比较低所以落下时候的时间比较短，这个时候如果用跳起接B来追打的话通常都不可能连上；相反如果用A或→+A等高速度远程攻击武器来接的话通常又都是可以的。大浮空一般是对手被打至整个画面的2/3高度处，因为被击打的高度比较高，落下时候的时间相对比较长，所以这个时候跳起接B也能连，当然A或→+A也能连。一般说来大浮空的情况可以接的技能也比较多。



2. 受身

因为上面说到了游戏导入了浮空的概念，所以下面就来说说受身。"受身"一词来源于Capcom的经典街机名作"《街霸ZERO》系列"。所谓"受身"就是在被对手打至浮空的情况下立刻按B可以在空中起身进行防御。因为上面说到了浮空的可怕性，所以为了最低程度降低浮空的危害本作也导入了受身这一概念。

连续技研究和平衡性探讨



通常情况下B是作为连续技的重要组成部分，笔者觉得游戏中B的设定很大程度上参考借鉴了《格斗之王》中IORI的葵花。B通常可以按三下，到第三下的时候根据方向键的不同可以实现以下几种连续技：

1. B、B、→+B或←+B将对手击飞，但高度很低，通常只能以A或→+A等高速武器接续攻击；

2. （有对空技的角色）B、B、↑+B，这样对手会处于浮空状态、之后跳起就能接续一切技能；

3. 浮空后可以接一般的必杀也可以放超必杀来连接

另外游戏中也包含着诸如"B、B、↓+L（SEED模式）、↓+L（超必杀）"这样的每个角色都可通用的连续技。当然如果选的是决斗高达这样的强力角色，你完全可以在这个连续技能之前再加上一连串华丽的连续技当点缀。以上仅对于那些游戏中较弱难用的机体做出最起码可以成立的连续技介绍。游戏中的连续技能根据按键的不同、时间的快慢又可以衍生出千种形态万种变化，更多的连续技还是请大家自己慢慢地去研究吧，下面我来介绍分析一下一些可以99HIT的角色们。

游戏中的最强的角色们

★希古 CGUE

←+B的对空技时间掌握好的话反复使用可达成到99HIT，（注意要和对手保持一定的距离。）对手撞到墙壁后会产生变向，可以用L的冲撞将对手再次撞向角落。希古的这个连续技比较难连，我最多也就连了20来下，但根据前面的来推测理论上可以成立99HIT。



决斗高达 DUEL



1. 在版边将对手打至浮空后利用↓+B这一对空技能可以反复将对手打至浮空，只要时间掌握的好、按键的速度合适很容易就可达到99HIT（通常手会按的很酸哦，笑）；

2. ↓+L将对手打至空中后可跳起按B用重砍追击；

3. →+L用飞弹将对手炸飞后可用→+A的光束枪等高速武器追击，如果是近身的话可以追加一切技能。



禁断高达 FORBIDDEN

禁断高达和他的机体因为有了“L”这一特殊技能所以变得无比强大。“L”这一招在远可以当作远程的粒子炮阻击远方的敌人，近战时则可以无限将对手击至浮空，掌握好对手落下的时间可以轻松到达99HIT。



★歧途 ASTRAY

说它是最强的机体也不为过，因为它一部机体就具备了3个无赖的连续技

1. 用←+L的对空技在角落反复使用可以轻松达到99HIT，如果不幸使对手碰到了墙壁产生了变向后可以用→+L或L追击将对手再次打入角落；

2. 用←+L的对空技在角落将对手打至空中后立刻狂按B也能连出30多HIT；

3. 用←+L的对空技在角落将对手打至空中后立刻狂按A可达到99HIT。

（以上只针对可以达到99HIT的人物进行一点粗浅的研究，让大家见笑了）

隐藏人物、模式的获得及2P颜色参战

获得隐藏人物的方法是以问号为分界线，每侧以2人目通关，会得到第1个隐藏人物，4人目通关，会得到第2个隐藏人物。两侧各通关4人，就可以使用全人物了。如果全部人物通关，会开启VERY HARD模式。

在输入密码画面输入3XSWRSDOJ，可以得到全人物。在输入密码画面输入C2？！ RSDOJ，可以选择全部人物并进入VERY HARD模式。在全人物获得以及VERY HARD模式开启后选人的时候按住select+A，即可选择2P的颜色参加战斗。（克鲁泽的那部红色机体真是漂亮啊！说到这里我的口水……）

恶搞篇：无处不在“抄袭”

在玩这款游戏的时候你很容易从其中看见Capcom、SNK昔日两大2D格斗游戏巨头许多经典成功之作的影子，本作在系统上借鉴了Capcom经典之作《街霸ZERO》以及SNK镇社之作《侍魂》，甚至在部分人物的招式上也和Capcom及SNK部分经典人物招式雷同。以下我就以图片为例请大家慢慢欣赏。请抱着娱乐的心情来看，毕竟Bandai为我们在酷热的八月带来一款如此火爆精彩的FTG游戏，我们应该感谢Bandai才对。最后祝大家游戏快乐！









文 ChinaGba 永远的游戏王 编 铭风

攻略透解
Guide Through

ROCKMAN EXE»
ロックマンエグゼ4.5 リアルオペレーション



洛克人 EXE4.5 真实行动 GBA

ロックマンエグゼ4.5 リアルオペレーション

◆Capcom◆A・RPG◆2004年8月6日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆对应 GBA 专用通信对战线、对应玩具"战斗芯片之门"

个人身分设置

刚开始游戏时，必须要先设置好自己的姓名、年龄、性别和职业，职业选项从左往右是幼儿园生、小学生、初中生、高中生、大学生、无职业者、兼职人员（说白了就是打工的学生）个人经营者海外家庭主人。

人物选择



一开始只能选择4个人，但随着游戏的通关次数的增多以及随游戏赠送的刷卡机的运用，到最后可以使用的人物可以增加到21人。

人物介绍

洛克人： 没有什么特别的能力，特殊攻击是强力炮和盾牌。



萝露： 有浮空鞋能力，战斗时就有防护罩，特殊攻击是快速射箭和张开防护罩，箭可以中止敌人的动作，防护罩没了还可以再用，只是放的较慢，不太实用。

气力人： 血较多，可以打碎网络上的石头，特殊攻击为落石攻击和连续发射，实力不错。

数字人： 特殊能力是打开网络上的问号门，特殊攻击为盾牌和筛子炸弹，炸弹有一定威力，攻击范围也不错。

火焰人： 能去除网络上的火焰，实力相当强，特殊攻击火焰发射威力强大，而且蓄气较快，同时还有盾牌，攻防统一。

木头人： 可以去除网络上的木桩，特殊攻击为树果攻击和木桩攻击。两种武器蓄气都很慢，总体感觉用起来不太舒服。

疾风人： 有浮空鞋能力，可以去除网络中的龙卷风，特殊攻击是台风，虽然没有攻击力，但却可以将敌人玩弄于鼓掌之间。

检索人： 没有特殊能力，特殊攻击为瞄准连续射击和盾牌，瞄准攻击有时候也会打偏。

水泡人： 可以去除网络上的火，特殊攻击是水枪和盾牌，遇到属性相克的敌人是要格外注意。

闪电人： 可以去除网络上的电门，特殊攻击相当强，身边的乌云会围绕着场地转圈，而且也有攻击力，自身的闪电攻击威力不小，再加上乌云，是个很强的角色。

金属人： 可以打开网络上的石头，特殊攻击为震地攻击，不过范围太小，用处不大，发射出的齿轮攻击力还是不错的。

废铁人： 没有特殊能力，特殊攻击为操纵战场上的障碍物无视防御攻击，不过没有障碍物就没用了。手臂攻击也相当不错，而且战斗的时候会随机出现废铁，只能用一个强字来形容。



布鲁斯： 可以打开问号门，特殊攻击是剑攻击和盾

牌，剑的范围有限，所以此人适合高手使用。

星星人：有浮空鞋能力，没有特殊能力，特殊攻击是星星攻击，攻击力虽然不强，但却可以使敌人昏晕导致无法瞄准，盾牌还是一样用来防御。

汽油人：可以去除木桩，特殊攻击为汽油弹发射，攻击力很强，范围也大，但是蓄气太慢是致命的弱点。

冰人：可以去除火，特殊能力冰炸弹范围不错，命中率较高，只是盾牌帮不上什么大忙，还是需要强力芯片才行。

电光人：可以打开电门，特殊能力电光球的发射虽然很慢，但却有追踪效果，击中的话可以使人定住一段时间，只有盾牌而没有快速攻击方式真是可惜。

植物人：可以去除木桩，特殊攻击是蔓藤攻击和盾牌，蔓藤会自动瞄准敌人，可是命中率不太高。

骑士人：可以去除石头，两种攻击方式都很慢，铁球发射攻击力强，而且可以穿透敌方，铁球旋转是打周围敌人的，没什么用处。

影子人：有浮空鞋能力，可以打开问号门，攻击方式为隐身和手里剑攻击，攻击力一般，两种攻击方式要配合使用。

弗尔特：有浮空鞋能力，可以去除龙卷风，战斗时自动打开防护罩，扫射攻击相当好用，打小兵更是一流，最终的大振波相当强力，但只能打后两格，而且蓄气较慢。不过总的来说实力相当恐怖，堪称究极的领航员。

人物 HP 提升方法

游戏中会得到けいさんドリル之类的小游戏道具（道具名称后面有数量的），退出网络后按左键会出现道具选择画面，选择小游戏道具就可以玩游戏了，一次加 20。

洛克人：通过小游戏道具提升 +20。

萝露：通过小游戏道具提升 +20 或者取得每日出现一只的红心 +20（有时候是钱），上线时会提示红心的大概位子。





怪力人：不停地打架达到一定场数 +10

数字人：通过小游戏道具提升 +20 或每天上线时玩一次小游戏 +20。

火焰人：战斗中获得火系晶片让火焰人吸收，最大 HP+50，每种芯片能吸收两次。

木头人：用电脑种子将有草的地板种成大树 +50。

疾风人：网路中与特定网络精灵对话完成风人的小游戏 +50。

检索人：每天上线时玩一次小游戏 +20 或完成官方任务。

水泡人：战斗中获得水系晶片让水人吸收 +50，每种芯片能吸收两次。

雷电人：取得金色资料，在带电的地板上放置雷神像 +50。

金属人：每天上线时玩一次小游戏 +20。

废铁人：按R键与废铁人通话，喂他吃BUG碎片，一次 +50，一天 3 次，后面需要的 BUG 会越来越多。

布鲁斯：通过小游戏道具 +20 和官方任务。



星星人：通过小游戏道具 +20 或者取得一日出现一次的黄星 +20（有时候是钱），上线时会提示黄星的大概位子。

汽油人：通过小游戏道具提升 +20。

冰人：每天上线时玩一次小游戏 +20。

电光人：战斗中获得电系晶片让电人吸收最大 HP+50，一天只能吸 2 片。

植物人：战斗中获得木属性晶片让植物人吸收，最大 HP+50，每种芯片能吸收两次。

骑士人：打败网路中特定领航员后+50，每区一个，还有一些躲在传送点里。

影子人：通过小游戏道具提升 +20，还有邮件中的暗杀任务（未确认）。

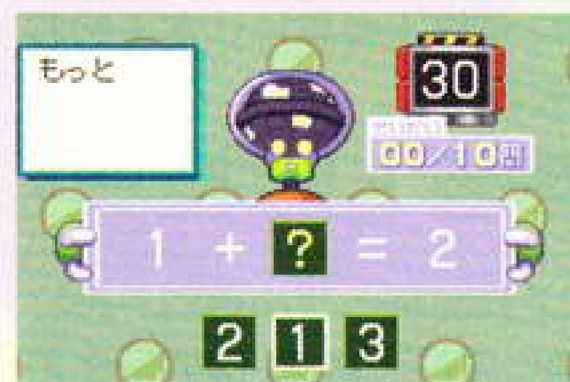
弗尔特：干掉网路中特定领航员后+50，每区一个，还有一些躲在传送点里。

系统解说

战斗开始时电脑会要求选择我方所站的格子1—5，选择的数字越小离敌人就越近，选完后还要选择锁定攻击打哪个敌人，由于这次的战斗导入了自动移动系统，玩家不再是自由操作战斗，而是电脑来控制移动，玩家负责的是出招和使用芯片，按B键可以换芯片但却需要用掉一些上方的蓄气槽，使用每个角色的特殊攻击可以增加蓄气槽的速度，战斗中按上键是选择目标，下键是选择所站位子，左右键是选择芯片，L和R键是特殊攻击，SELECT键是PA模式。

小游戏

在网络中会遇到一些特殊领航员挡路，必须要玩完小游戏才能通过，玩家的年龄设的越低，小游戏就越简单。



数字人（网络2区）：数学中最最基本的小学算术，30秒内答对10题就可以了。

金属人（网络5区）：清除道路上的石像，利用B键发射子弹可以打破最小的石像，稍微大点的就必须要用蓄力攻击来打，路上会随机出现钱和BUG碎片，要不要就看玩家自己了，最后的红色石像必须先用子弹打几下，再用蓄力攻击干掉。





疾风人（网络8区）：利用风把网络精灵吹起，当疾风人闪光时按B键可以使风变大，闪一次光只能按一次B，按多了风反而会变小，当风变成红色时按A键就可以把网络精灵吹出去了。



检索人（网络10区）：在网络10区与检索人对完话后回到网络2区玩狙击游戏，只是简单的瞄准射击，谁都会。子弹无限制，敌人有黄色和红色两种，黄色的容易打，但却会防御子弹，红色的不会防但却跑得很快，有些敌人会隐身，按R键可以打开透视镜来寻找它们。

冰人（网络11区）：利用左边的芯片清除被冻住的病毒，每种芯片都有不同的攻击范围，每用一次芯片，冰就会出现裂缝，使用3次后冰会碎掉，病毒就会出来攻击冰人，由于只承受敌人的3次攻击，所以用芯片时要慎重，3个同样的芯片能组成PA，瞬间就能消掉全屏的冰块。



汽油人（黑暗网络1区的传送点里）：需要从黑暗网络1区回到网络1区才能玩，和检索人的狙击游戏很像，不过是大范围的轰炸，弹数仍然无限制，敌人多了不少，游戏中会出现领航员，如果不小心打中会减时间，当下方的气槽蓄满可以放出全屏攻击。



星期的作用

星期一（月曜日）：没什么变化。
星期二（火曜日）：火属性敌人出现率高。
星期三（水曜日）：水属性敌人出现率高。
星期四（木曜日）：木属性敌人出现率高。
星期五（金曜日）：电属性敌人出现率高。
星期六（土曜日）：参加锦标赛。
星期日（日曜日）：参加锦标赛。

网络锦标赛

在网络2区，网络8区，网络11区和黑暗网络3区的传送点都有比赛的场地，比赛时间为上午9：00—10：00，下午1：00—2：00，下午4：00—5：00，晚上8：00—9：00，比赛胜利后可以随机抽取芯片，其中有很多高级芯片，2区和8区的比赛胜利后还可以得到票据，用来打开网络4区和网络8区的电子门，不



过只能用一次，退出网络后再进入网络就需要重新打比赛拿票，所以上线最好选择快要比赛的时间比较好。

正式锦标赛

在网络 3 区，网络 8 区和网络 12 区都有可以报名的地方，时间为星期一（月曜日）—星期五（金耀日），星期六（土曜日）—星期日（日曜日）为参赛时间，退出网络后会多出一个选项，选择后即可比赛。3区的是银锦标赛，胜利后后可以得到8区的是金锦标赛，金锦标赛需要报名后到8区找三个并排的领航员挑战，第1人需要在 30 秒内打倒，第2人需要战斗评价8级以上，第3人需要获胜后取得芯片，打完后分别得到ガウカクデータA .ガウカクデータB和ガウカクデータC，回去交给受理领航员，再给他20个BUG碎片就可以参加了，胜利后获得Gライセンス，用它可以打开网络 7 区上方的电子门。12 区的是正式锦标赛，只要完成邮件任务并打完シェドーマン后就可以参加了。黑暗网络4区的是黑暗锦标赛，参加条件是前13人通关，参加后遇到的都是随机的SP对手，其中包括弗尔特SP，多利用PA去打吧。



攻略

选择完人物后（我选择洛克人）就可以开始游戏了，进入菜单后会收到邮件，读过邮件后（每次得到的邮件必须要读，这关系到游戏的剧情进展）进入网络，首先进入的是个人网络，和个人网络中的网络精灵对话可以重新更改身份资料，个人网络的样子可以去找网络中的金色精灵改变，每个金色精灵有 3 种风格的主页可供选择。按照EXE系列的惯例，刚进入网络 1 区电脑会来一次战斗模拟训练，让玩家熟悉一下战斗系统，前面已经介绍过了，这里就不多说了。1 区的揭示板可以看到不少情报，首先来到网络 3 区玩数字人的小游戏就可以使他让路了，来到 4 区的台阶上与绿色领航员对话，可以花500ゼニ－来购买2区下方通往3区的电子门钥匙，来到 3 区与最上面柜台前的领航员对话以 690 ゼニ－购买通往 1 区台阶的电子门钥匙，穿过台阶来到 2 区上层与柜台前的人对话，回答10道题后再对话一次，问题答案是3213223233，将 87 号芯片交给他就完成任务了，这张芯片在网络3区打拿锤子的小兵就能得到，回到网络 3 区和给你钥匙的领航员对话能得到见习いライセンス，现在可以退出网络了。



退出网络后会收到邮件，内容是让玩家小心最近在网络 3 区出现的タップマン，看完邮件后来到网络 3 区左下角的平台附近能遇到タップマン，在打 BOSS 前希望各位玩家先收集些强力芯片比较好，因为这回是AI控制移动，光靠原来那些芯片是很难打倒BOSS的，而且AI的自动回避能力也不是每次都能躲开，解决完タップマン后退出网络继续收邮件。之后的几份邮件基本都是打BOOS的，所以简单的写一下，收到下一份邮件后，先去网络 2 区参加锦标赛，玩完后来到5 区的一个被遮住的拐角处会遇到スパークマン，打完后退出网络继续收邮件。接到邮件后从网络 5 区下面的路走会遇到金属人挡道，玩完小游戏后通过，一路来到7区，在左下角的平台上会遇到ビデオマン，干掉他之后可以到网络 8 区参加锦标赛，不过要





先玩完疾风人的小游戏才行。继续收邮件，这回的目标在网络9区，需要从5区上方路的通过。在左上角会遇到バーナーマン，干掉他之后去找10区左上出口处的检索人，玩完他的小游戏后下网收邮件。下一个目标是网络10区，从9区左上出口处来到10区，在左上角的平台处打ケンドーマン，打完后继续退出收邮件。这回是最后一个打BOSS的邮件了，从网络9区的左上出口来到12区，在12的右下角平台处打败コールドマン后就完事了。





打完12区的BOSS后退出网络后会接到新的邮件来到网络9区和入口处附近的一个橙色领航员对话（会出现两次选项），说完后从右上出口去网络11区，来到12区后走到最左边的出口来到10区的一个平台处与黑色领航员对话后连战5场，打完后从12区绕到11区，一路上会遇到3个紫色的领航员挡路，解决他们后还要打另一个黑色领航员，胜利后得到一道具，回9区与那个橙色领航员对话可以得到另一道具，拿着俩道具去解开12区的彩色门锁，和柜台的人对话，他会让你去解决黑暗









网络4区，黑暗网络2区的电子门需要Sライセンス才能通过，来到4区，调查右上方的棺材会出现シェドーマン，解决掉后回去交差，柜台的受理领航员会问你是否参加正式锦标赛，选择是的话退出网络会收到邮件，等到星期日（日曜日）就可以比赛了，比赛结束后能得到奖杯，就算通了一个人。



参加完金银锦标赛和正式锦标赛后，可以去混沌区看看，不过那里的敌人很厉害，没有好的芯片千万别去，首先要来到黑暗网络4区，这回可以不必从2区走，直接从一区的传送点绕，里面会遇到汽油人挡路，完成小游戏后来到4区，从4区下方的路可以走到1区下方，那里有个骷髅门，开门的条件是完成正式锦标赛，进入后来到混沌一区，这里的电子门需要Gライセンス才能通过，一路上会碰到金属人.数字人.检索人，可以不管他们，但是他们身后都有芯片可以拿，想要就必须通过他们的小游戏，这些小游戏都强化过了，难度比以前高出不少。在出口处会遇到レーザーマン，干掉他就可以到2区了，一进入2区就有1个电子门，开门的条件是190张普通芯片全齐才能打开，只能平时多战斗，多参加比赛，有些芯片只有商店才有买的，凑齐之后开门继续向前走，这区也有3个小游戏可以玩，难度比1区的简单一点。路上会看见BUG交换机，可以换到很多好芯片，走到尽头的平台时，弗尔特会突然出现，战斗在所难免，多准备些强力芯片战斗吧。





全 PA 技能组合

名称	材料		
ギガキャノン1	アタック10	キャノン	キャノン
ギガキャノン2	アタック10	ハイキャノン	ハイキャノン
ギガキャノン3	アタック10	メガキャノン	メガキャノン
ハイパーバースト	エナジーボム	メガエナジー	スプレッドガン
ヒートスプレッド	ヒートショット	ヒートブイ	ヒートサイド
バブルスプレッド	バブルショット	バブルブイ	バブルサイド
スーパーワイド1	ワイドソード	ワイドブレード	ワイドショット1
スーパーワイド2	ワイドソード	ワイドブレード	ワイドショット2
スーパーワイド3	ワイドソード	ワイドブレード	ワイドショット3
マッドファング1	バルカン1	バルカン1	ツインファング1
マッドファング2	バルカン2	バルカン2	ツインファング2
マッドファング3	バルカン3	バルカン3	ツインファング3
フレイムクロス1	ヒートブレス	ヒートブレス	フレイムライン1
フレイムクロス2	ヒートブレス	ヒートブレス	フレイムライン2
フレイムクロス3	ヒートブレス	ヒートブレス	フレイムライン3
マグショック1	エレキショック	エレキショック	マグボルト1
マグショック2	エレキショック	エレキショック	マグボルト2
マグショック3	エレキショック	エレキショック	マグボルト3
ジゴクホッケー1	エアホッケー1	エアホッケー1	ホウガン
ジゴクホッケー2	エアホッケー2	エアホッケー2	ホウガン
ジゴクホッケー3	エアホッケー3	エアホッケー3	ホウガン
ヘルブーメラン1	ホワイトウェブ1	ホワイトウェブ1	ブーメラン1
ヘルブーメラン2	ホワイトウェブ2	ホワイトウェブ2	ブーメラン2
ヘルブーメラン3	ホワイトウェブ3	ホワイトウェブ3	ブーメラン3
ドリームソード	ソード	ワイドソ(ブ)ード	ロングソ(ブ)ード
ギガカウントボム	ミニボム	ボーイズボム(1、2、3)	カウントボム
ボディガード	カワリミ	ナビスカウト	ムラマサブレード
ポイズンファラオ	ダークホール	ダークライン	ポイズンアヌビス
パイルドライバー	ガンデルソル1	ガンデルソル2	ガンデルソル3
ダークメシアネオ	ダークライン	バグチェーン	フォルテ(フォルテアナザー)

全 V3 领航员位子



每天在网络上都会出现几个固定的领航员V3，他们会在固定地点等你挑战，时间是早上7点到晚上23点，必须参加完正式锦标赛，只有在比赛中打败过的领航员才会出现在网络上，剧情中打败的BOSS，除了弗尔特以外，都会出现在打败他们后的网络中，在哪个区打败的就在哪个区随机遇到。

星期一：数字人（网络1区），金属人（网络5区），检索人（网络11区）

星期二：火焰人（网络4区），汽油人（网络12区）

星期三：萝露（网络3区），水泡人（网络2区），冰人（网络8区）

星期四：植物人（网络5区），木头人（网络10区）

星期五：电光人（网络7区），闪电人（网络9区）

星期六：气力人（网络2区），疾风人（网络5区），废铁人（网络8区），骑士人（网络11区）

星期日：星星人（网络4区），布鲁斯（网络12区），影子人（黑暗网络3区）

关于芯片插入器：利用芯片插入器可以增加星星人等另外8个人物，战斗时可利用插入器的芯片用来战斗。

文 NW旅团 上海苹果&马修　编 马修



马里奥弹珠台

马里奥弹珠台 スーパーマリオボール	GBA
◆Nintendo ◆TAB ◆2004年8月26日◆日版	
◆1人 ◆自带记忆功能◆128M◆4800日元	
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄	



"《马里奥》系列"最新作品终于发售了，虽然只是简单的弹珠台游戏，但作为任天堂的招牌角色，其品质是不容质疑的，而且任天堂拿手的恶搞功夫，在这样的游戏中确实可以发挥得淋漓尽致，闲话就不多说了，我们赶快打开GBA走进马里奥的弹珠世界去冒险吧。

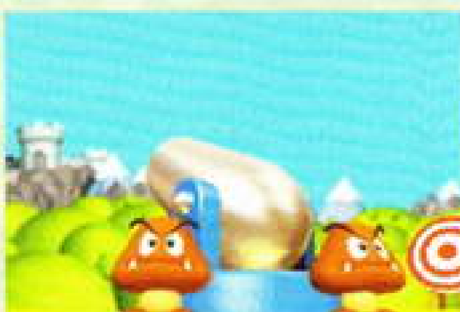
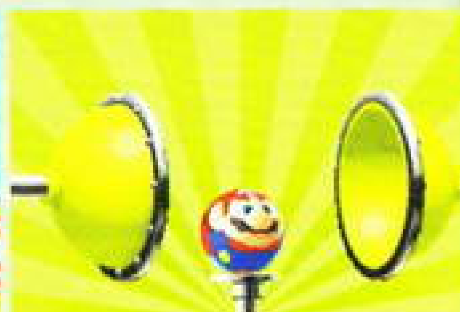





故事设定

任天堂推出"《马里奥》系列"最新作，碧奇公主就十有八九要倒霉，这次公主也不例外，本来是去游乐场玩"天驱炮"的，结果刚被挤成球，便被两只忽然冒出的怪物掉转了炮口，于是轰的一声，碧奇公主被不偏不倚地轰进了库巴的城堡，伴随着碧奇公主的一声惊叫和库巴的几声傻笑，我们的水管英雄毫不犹豫地再次开始了拯救碧奇公主的大冒险。






舞台设定和版面设定




因为是TAB，所以游戏不像ACT那样制作出广阔宏伟的大地图，游戏的舞台一共有五个，分别是游乐场、金字塔、野外、雪原和城堡，其中城堡要击败其他版面的BOSS取得钥匙分别打开城堡前的4把锁后才能进入。








版面介绍





1. **弹珠**，本作中的弹珠是马里奥变成的。
2. **挡板**，弹珠台的重要组成部分。
3. **固定场景**，会把球剧烈地弹开。
4. **敌人**，有的敌人如刺乌龟、马蜂等也会让球快速剧烈地弹来弹去。
5. **通往下一版面的门**，门上的数字表示打开该扇门所需要的最少星星收集数。
6. **天驱炮**，除了游乐场在游戏一开始就出现，其他舞台的天驱炮都要在打败本关BOSS后才会出现在该关卡的第一版面。



宝物和道具的收集





▲香菇小子什么时候学起特鲁尼克来了？

最初的弹珠台游戏，就是以获取高分为主要目的，后来进化出了各种版本，道具使用要素也出现了。本作也有很多宝物和道具，宝物的出现一般就是在游戏中打击敌人或完成条件得到；而道具获得的方法，不外乎是从香菇小子那里购买和或打中问号后随机得到，一般的道具如红蘑菇、蛋、星星等都可以用黄色金币在香菇小子那买到，但一些非常特殊的道具如双蘑菇、双水管等就要看打到问号后抽奖的运气了，运气好的话绝对会有惊喜，运气不好的话，就只能得100分回家向老爸老妈炫耀了。（呵呵，跑题了……）



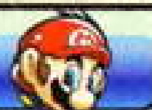
▲香菇小子的小游戏商店，也能用蓝色金币买到道具。

宝物一览



黄色金币	弹一次撞死一个敌人时掉下的金币，加100分，可以作为钱从蘑菇头的商店买道具，收集100枚黄色金币还会奖励一条命。
蓝色金币	弹一次撞死两个或多个敌人后掉下的金币，加3000分，游乐场关卡中的小游戏就需要花这种金币来玩，收集够25枚蓝色金币也会奖励一条命。
红色金币	将BOSS打败后，再返回打败BOSS处击中叹号机关后，就会迸出8枚红色金币分散到本关各个版面，每枚红色金币加分5000分，收集限制时间为100秒，如果100秒内将8枚红色金币全部集齐，便会出现一颗星星。）
星星	初次全灭版面内某一类特定敌人或完成某些特定任务后就会出现星星，每加一颗星星会加1万分。是打开关卡内新版面大门的重要收集宝物。
星之钥匙	打败每关的BOSS后可以得到，每拿到一把加分10万，一共4把，用来打开库巴城堡大门前的4把锁。
金蛋	隐藏在某些特定的地图内，带着恐龙蛋开启金蛋收集模式后得到。草原、沙漠和雪山的金蛋分数是25万，库巴城堡内的金蛋（需35颗星星才可进入）分数是100万。既然破关只是本游戏的要素之一，那接下来我们就从各方面来研究这款游戏吧。

关卡金蛋入手图解



▼金蛋所在版面的特征为版面正中有一个六边形的图案。





▲在此版面内使用恐龙蛋，版内敌人就会被全灭，而版面正中的六边形会升起为平台。

▼用蛋击中平台正前方的蛋形凹槽，平台上就会出现金蛋。





▲接着平台升起4层。

▼下边3层平台用球或弹击中正前方的闪光环形标志即可将其消除。





▲最后的平台（也就是最初升起的平台）仍需要用蛋击中其正前方的蛋形凹槽，击中后平台和恐龙蛋一起消失，之后金蛋落到地上，击中后得到。

道具一览



红蘑菇	价格10金币，使用后使球变大，变大后的球撞击力量也相应变大，而且球的操作也更稳，但一段时间后，大球会自动恢复正常大小。
绿蘑菇	奖励1条命，一般出现在版边，需要将版内地鼠迅速击打数次后，使地鼠在版边钻出将绿蘑菇顶进版内，用球击打得到，如果长时间没击中飘荡在版内的绿蘑菇，绿蘑菇就会消失。
小蘑菇	价格10金币，使用后使球变小，随之力量也会大幅度降低，很难对版内敌人造成伤害；而且变小后体积小、速度更快，一不小心就掉下去。但变小后可以进入地鼠洞、蜂巢等正常大小时进不去的小洞。和变大一样，变小后的球在过一段时间后也会恢复正常大小。
恐龙蛋	价格20金币，使用后会多出一个蛋，可以和马里奥球一起攻击敌人，还能开启金蛋收集模式。
水管	价格10金币，使用后可以用水管堵住两块挡板间的空隙，使用一段时间后消失。
无敌星	价格30金币，使用后球会暂时进入无敌状态。
闪电	价格30金币，使用后对全屏敌人进行攻击。
红色星星蛋	收集完红色金币后撞击红色方块后得到，作用为红蘑菇＋恐龙蛋＋无敌星＋水管的多重效果，非常强的道具。
复数道具	在击中问号后随机得到，如双水管、双蘑菇等，可以使用两次或多次。

双道具是游戏中出现的相当特殊的一大类，作用是可以将道具使用两次，不过目前游戏中还未发现这一系列道具可以买到，只能在打中问号后随机出现，即使出现也只是一些的简单的成双道具。



▲复数道具的出现率很低。

高分攻略

前面说过，得高分是弹珠游戏的重要乐趣之一，虽然能否得高分和玩家的水平、熟练程度有很大关系，但熟悉系统也很重要，兵法云：“知己知彼，百战不殆。”下面我们就来分析一下游戏中得分情况都和那些有关。

冲刺要点



1.稀有宝物：一些数量有限的稀有宝物如星星、红色金币等拿到后，得到的高分使其绝不愧“宝物”之名，努力集齐这些数量有限的宝物是得高分的必由之路；此外，隐藏在普通关卡和最终房间内的金蛋，也是冲刺高分的收集要点。

2.连续撞击：不用说，弹珠台游戏中，把球打出去后乒乒乓乓地一顿乱弹远比让球一弹一撞一落的沉闷打法得分更高，也更加爽快，本作最特殊的一点就是版面中那些晃来晃去的敌人了，把球弹出后连续撞死敌人、撞击固定场景，也是得高分的关键之一，而详细算法和数值，我们将在下面详细说明。

撞死敌人后的分数算法



敌人本身的分数和其自身抗撞击能力成正比，撞一下就死的敌人可得1000分，撞两下死的敌人2000分，以此类推。不过说到杀死敌人后得到的分数，这里还有个公式，即“在没碰到挡板的情况下连续干掉敌人时，除第一个被干掉的以外、从第二个开始算起，分数会以敌人自身分数的2倍递增。”同时干掉第一个敌人必掉黄金币，第二个敌人以后必掉蓝金币，所以说用闪电杀掉整版敌人后得到的分数是普通杀敌的2～3倍就是这个道理了。以下我们详细介绍一下游戏中敌人被撞死后的得分情况：

蘑菇、食人鱼、蛇、假面，以自身1000分递增；

蜜蜂、乌龟、企鹅、刺乌龟、秃鹫、幽灵、重甲乌龟、重甲地鼠等以自身2000分递增；

4棵连在一起的仙人球一开始的身体以1000分递增，最后的主体以2000分递增；

4个BOSS打一下是1万分，打倒是50万，算上最后吃到的4枚蓝色金币、4枚黄色金币和过

关钥匙，一共是500000+12400+100000 × N分，（N为BOSS的排位）这其中还并不包括一些不可确定的因素，如金字塔的乌龟法老旁边有两块可以无限撞击、每撞一次得300分的黑色水晶，食人鱼王处有可撞出炸弹的舱门等等；


▲反复撞击版面内的固定设施也可以得到高分数。

库巴城内的4位BOSS，撞一下是1万分，打倒后每个得分500万；撞库巴一下10万分，最后打倒得分260万。

此外，游戏中一些固定设施可无限撞击且撞到后也会得分，其中蘑菇弹簧每撞一次100分，黑色水晶和食人鱼王BOSS房间的炸弹舱门每撞一次300分，大炮、雪人每撞一次1000分，炮弹形的叹号机关和金字塔外的狮身人面像每撞一次3000分。

关于敌人的分数就说到这里，值得注意的是同一张地图随着进出次数的不同，有时可能会出现不同的敌人。




关卡攻略





作为弹珠台游戏，冲刺高分当然是乐趣之一了，但游戏既以“马里奥”冠名，那么“过关通关”这个要素也很重要了，接下来，我们就列出各个关卡的要点供大家参考，并谈谈该如何对付那些可恨的、赖皮的、折磨人的BOSS们。

游乐场　星星×5



进入游戏后第一关，第一版面便有天驱炮，将天驱炮打缩至地下后球即将滚入时，可以按L+R令天驱炮弹出地面。游乐场共有5颗星星，鬼屋内消灭所有幽灵得1颗，集齐红色金币得1颗，还有3颗需要从香菇小子那用蓝色金币进入3个小游戏并挑战成功后得到，注意，小游戏都有时间限制的。



BOSS是巨大幽灵。巨大幽灵是“《马里奥》系列”中上镜率极高的BOSS，它比较另人头疼的就是总隐身，其余没什么难的，即使是在库巴城堡内二次出现，比起其他BOSS，这个看似恐怖的巨大幽灵也要相对容易一些。本关卡中要注意的就是3个小游戏要花蓝色金币在香菇小子那玩到。


▲草原金蛋收集版面。

草原　星星×6，金蛋版面×1



本关共有6颗星星，正常版面内可得2颗，变小进入3个蜂巢可得3颗，集齐红色金币得1颗。本关也有金蛋版面，金蛋取得方法请参阅“关卡金蛋入手图解”。

BOSS食人花就在风车房里，这个BOSS的讨厌之处就是总会把玩家弹出的球一口吞掉，然后再朝着挡板中间一口将球吐出来……因此打它比较稳妥的办法就是让球绕版边转一圈后，趁他没回过身，将落回挡板的球迅速弹向它。

雪山　星星×7，金蛋版面×1



雪山关卡的第二版面上方的冰上有裂痕，用球将版面正中的冰雕击打到裂缝上，冰雕就会将裂缝的冰压个窟窿，进而深入关卡。本关共有7颗星星，正常版面内可得4颗，变小进入第一版面左上的地鼠洞穴可得1颗，打倒同样颜色的4个假面得1颗，集齐红色金币得1颗。本关也有金蛋版面，金蛋取得方法请参阅“关卡金蛋入手图解”。

BOSS食人鱼王躲在海底沉船的船舱里面，进入船舱要打开沉船周围的4个箱子使船倾斜，之后舱门打开便可挑战BOSS了，食人鱼王有厚厚脂肪保护，用球直接击打伤害不到


▲雪山金蛋收集地点，在企鹅版面左上方需5颗星进入的门里。

它，不过版面左右上方各有一个炸弹舱门，用球击中舱门后会从里面涌出许多炸弹，接下来用炸弹炸它就会令它膨胀起来，之后用球或炸弹就能伤害到它了。

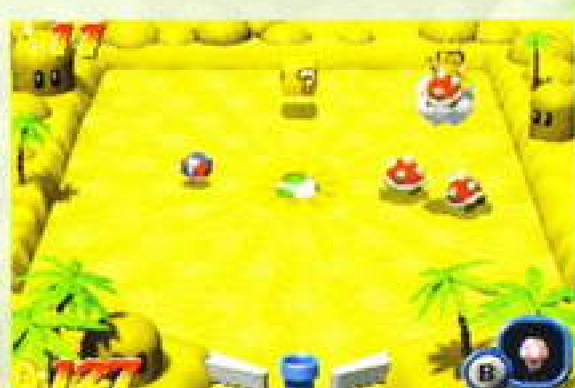
沙漠　星星×9，金蛋版面×1



本关中金字塔版面需要击打上方左右两侧的人面狮身像才能使门金字塔门出现。本关共有9颗星星，正常版面内可得7颗，进入金字塔后的第一个版面变小球进入中央的排水道口可得1颗，集齐红色金币得1颗。本关同样有金蛋版面，金蛋取得方法亦参阅“关卡金蛋入手图解”。



▲图中圈出的地方需使用变成小球才能进入。



▲沙漠金蛋收集地点。

本关BOSS是一个法老装束的乌龟，躲在金字塔内很隐藏的房间里，开始乌龟法老是石化状态不会主动攻击，这时要反复撞击乌龟法老直到撞醒为止，之后就是激烈的战斗了。需要注意的是，只有让马里奥球撞到黑水晶后变大才能对乌龟法老造成伤害，而乌龟法老的攻击方式偏偏是用魔杖挥出魔法闪电将马里奥球越变越小，在金字塔中只要快按挡板并注意不要让球掉出BOSS房间就可以了，但在城堡中再次遇见它，就非常让人头疼了。

库巴城堡　星星×8，金蛋收集房间×1

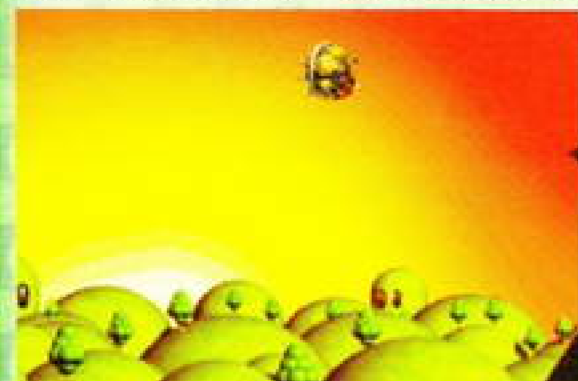


库巴最后的巢穴，城内城外都有重兵防守，除了库巴，另外4个关卡BOSS也藏在城堡中某个房间等待着玩家的挑战，二次登场的它们都很强。最终房间金蛋收集屋需要35颗星星才能打开大门。本关有8颗星星，其中消灭杂兵得4颗，消灭重新出现的前4关BOSS得4颗。

库巴藏得并不隐蔽，就在进入城堡大门后正中的房间里，虽然藏身本领差，但库巴大王的实力绝对是所有BOSS中最恐怖的！（废话，最终BOSS嘛。）正常的击打对于皮糙肉厚的库巴根本没有任何伤害，相反，马里奥球还会被他甩得乱飞，极其危险；而且他还时不时地跳一跳，把版面下两块挡板震晕。（这设定也够让人晕的……）对付这个家伙必须作好打持久战和随时重来的心理准备，不然您很容易失败几次后心理防线崩溃而就此不玩这款游戏了。



打他的关键就是将球贴版边打使球撞到左右两侧的齿轮使之转动，将对应的大石头升起，注意要让齿轮连续转，不然石头会掉下来。当石头吊到最高后，正上方的叹号机关闪光了，这时只要击中机关，库巴就会被强行震翻，趁他起身前抓紧时间击中它，就会令它受伤（没办法，再强大也是个乌龟……）如此打中几次后，库巴就缩成个超大的刺球，用这个大刺球不停击打城堡的窗子，当窗子击被击打一定次数（也就是洞开得足够大）后，再次将库巴弹向窗子，它就被弹出窗洞飞向远方，而马里奥也再次救出了碧奇公主。



打库巴时一定要注意以下3点：

1.当库巴跳起来时一定要做好准备，如果球正沿版边飞速滚动，此时让两个挡板自然垂下即可，当挡板被震晕后，球会飞快地滚过挡板间的空隙；如果球的速度慢，那就把两个挡板都翘起来吧，这样球就会稳在被震晕的挡板后面而不用担心掉到房间外了。

2.当叹号机关闪光后，击打它时一定要提起十二分的精力，有时朝直上方向用力打中机关后，球会以迅雷不及掩耳的速度不偏不倚地弹向两块挡板中间……

3.库巴蜷成巨大的刺球后落在挡板上时，必须要两块挡板同时用力才能把它弹起，而且弹起它时会有一小会僵持时间，而这一小会对于球来说是非常危险的。

惟一庆幸的是，城堡深处再没有如其他BOSS那样的加强版库巴出现，不然的话……算了，想想都觉得恐怖的恶战哦。

《KOF EX2》连续技研究



LIKY注：《KOF EX2》无疑是掌机上极为格斗游戏之一，游戏推出了一年多了，但至今热度不减，不少玩家把它作为随身必备的卡带，其常玩常新的特点使得玩家们不断去研究它。这次EVILKID玩友给我们投来了非常精彩的连续技研究，希望喜欢《EX2》的玩家能有所收获。（本辑的"口袋光环"中收录了相关影像）

还记得我在高中时曾有一个梦想，当时手里捧着块GB，躺在床上YY着如果能在掌机上玩到街机上的《KOF》该是多么美妙的一件事啊。我承认我的这个梦想真的不太长寿，因为才过了没几年就变成现实了（^-^），这就是我在GBA上玩得最多的游戏——《KOF EX2》。

同属于2D格斗游戏，《街霸》凭借严谨的制作态度和优秀的手感成为一代经典，后起之秀《罪恶装备》以其华丽喧哗的场面和爽快的连续技令无数日本玩家沉醉其中，然而这些丝毫不能撼动"《KOF》系列"在中国格斗游戏玩家心目中如同宗教般的地位。每到休假日，机厅里的《KOF》前总是座无虚席，如遇高手，轮番挑战的场面更是屡见不鲜。观战的人群中有不时喝彩的在校学生，同时也不乏略显稳重的上班族，《KOF》的群众基础由此可见一斑。

2003年元旦《KOF EX2》正式在掌机舞台上登场，凭借与街机《KOF 2000》几乎无差别的系统和手感，一举压倒《街霸ZERO3》，成为一时最有人气的掌机2D格斗游戏。

在下反反复复玩这个游戏也将近两年了，时至我的最后一个暑假了，感觉应该写点什么，给自己学生时代的游戏生涯和自己曾经的梦想留下点什么，于是有了下面这篇研究，权作抛砖引玉吧。

本作与《KOF 2000》的系统可谓一脉相承，只是在出场人物上有所变动，同时褒贬不一的援护系统也有所调整，像《2000》那样乖乖欣赏对手无限连的郁闷情况不再时有发生了（-_-）。但在本作中合理运用援护仍是王道。尽管在本作中令人发指的东丈和塞斯很识相地缺席了，但同样不乏强力援护的出场（BOSS作为援护之强有目共睹，不屑一用），下面先介绍几名强力援护角色。

《EX2》援护第一人——莉安娜 令其声明远扬的原因是她是惟一能命中对手后使对手强行站立的ST，此时进行一次地面攻击后，莉安娜还可将对手爆起浮空，连技继续……大家可以留意VCD中这样两套连续技：



草雉京，空中重拳> 重拳> 重七拾五式 改> 轻四百贰拾七式·烁铁> 轻七拾五式 改> 百式·鬼烧（呼援）> 里百八式·大蛇 > （对手爆起）百八拾贰式

坂崎良，空中重拳> 重拳> 虎煌拳（呼援）> 霸王翔吼拳> （对手爆起）天地霸煌拳

呼援的关键是时机的掌握，要在对手倒地瞬间援护命中才能使对手站立。如果在对手已经倒在地上的时候命中，则可用任何投技将其抓起。大家可以从八神的这套连技中体味一番：（对手近

版边）百合折> 轻脚> 屑风（对手到版边）> 轻拳> 屑风（呼援）> 屑风> 前轻拳（梦弹一段）> 葵花三段（呼援）> 屑风> 前轻拳（梦弹一段）> 八稚女



《EX2》援护第二人——坂崎良 援护呼出后，坂崎良会在己方一侧放出一个虎煌拳，命中倒地和即将倒地的对手使之浮空，可追击。将他排第二是因为此人援护不仅实用且相当易用，不容易失误。相信大家都练过草　京版边重七拾五式 改> 轻四百贰拾七式·烁铁> 百拾四式·荒咬み> 百贰拾八式·九伤（呼援）> 重七拾五式 改……这样的连技。

《EX2》援护第三人——椎拳崇 出击速度快得没话说，效果和坂崎良差不多。经典连技有金家藩的凤凰脚> 呼援> 凤凰脚……



《EX2》援护第四人——ANDY 此人出击慢是人所共知的，但正是这一点让超杀连超杀这样的大威力连技量产化。显而易见的是超杀过程中是不能呼援的，于是我们自然想到在超杀之前呼援，超杀命中后ANDY的斩影拳适时杀至，浮空后又可追击。例如：不知火舞的重拳> 斜下轻脚（1HIT）> 水鸟之舞（呼援）> 水鸟之舞> 超必杀忍蜂



八神自己在版边时可凭借ANDY打出八稚女连八稚女的连技：重拳> 八稚女> 贰百拾贰式 琴月阴（挥空）（呼援）> 八稚女



《EX2》援护第五人——TERRY 出击也是一等一地快，判定范围也相当大，同样可将倒地的对手打起，惟一的不足就是他不能跑满全场。不过论实用性丝毫不输给椎拳崇和ANDY，在己方半场几乎是最强的ST。

《EX2》援护第六人——CLARK 大多数人都可以在普通攻击连特殊技后呼CLARK，这样CLARK就有足够的距离能抓起对手，同时也给了己方足够的时间准备连技，甚至可以在CLARK抓起对手时发动MASTER MODE，随后静待对手被扔出来（^-^）。比如LEONA在近版边时，重脚> 前轻脚（特殊技）（呼援）> MASTER MODE发动> ボルテックランチャー> グライディングバスター> SCV スラッシャー



其实以上6人只是在连技方面能起到了比较好的衔接作用，其他人做援护未必就一定处于下风。例如黑[illegible]关王羽命中对手后虽不能追加，但其出击速度快，且能吹飞对手，初学者在对战时不妨一用，往往能有效地防止被人压制。而RALF和大神零儿的ST如出一辙，速度快，判定大，伤血也多。对战时使用往往能出其不意，还能在自己失误时呼出，避免自己硬直时遭人毒打。可以说《EX2》中决不乏强力的援护，关键就看你如何灵活运用了。

一年多来，每次玩这个游戏总能不断有新的发现。不知何时才能给这个游戏的研究画上句号。以下是在下在“口袋光环”中演示的连技，权且充当素材，希望通过彼此的交流能令我看到不一样的《KOF》。或许，即使没有此文，仅此一个游戏，就已经给我的学生时代的游戏生涯留下了很多很多了。

连续技研究

注 1：请配合“口袋光环”中相关影像阅读下文。

注 2：括号内为连续技所使用援护的名字，★为在下评定的难度。

ANDY（LEONA）：★★★

空中重拳> 重拳> 击壁背水掌> 飞翔拳> 升龙弹（呼援）> 重拳> 击壁背水掌> 飞翔拳> 升龙弹（呼援）> 重拳> 击壁背水掌> 超裂破弹 MAX

（尽量等对手下落多一点后出飞翔拳，这样对手不会弹起过高，便于升龙弹的命中）

ANDY（YURI）：★★★★

空中重拳> 重拳> 击壁背水掌> 飞翔拳> 斜下轻拳（特殊技 2HITS）> 跳起重拳> 幻影不知火（呼援）> 后退> 超裂破弹 MAX

（跳起重拳要快，等对手下落后就没攻击判定了）

ATHENA（KENSOU）：★★★★★

重拳> 前轻脚（特殊技）> フェニックスアロー（呼援）> サイコシュート> サイコシュート> フェニックスアロー> シャイニングクリスタルビット MAX

（フェニックスアロー采用从地面就从下搓到上的简易出招，如果到空中再搓招的话是铁定来不及的）

BAO（LEONA）：★★★

空中重拳> 重拳> 前轻拳（特殊技）> サイコボールクラッシュ・ライズ（呼援）> サイコボールクラッシュ・フロント> サイコボールアタック MAX

CHENG（ANDY）：★★★

轻脚> 大破坏投（呼援）> 铁球大暴走（轻脚收招）> 铁球大压杀

（大破坏投摔到第 6 下时呼援）

CHOI（CLARK）：★★★★

（对手近版边）重拳> 前轻拳（特殊技）（呼援）> MASTER MODE 发动> 飞翔空裂斩（第 2 段斜上第 3 段斜下）> 龙卷疾风斩> SC 真！超绝轮回突刃

（飞翔空裂斩的节奏很重要，不能过快）

CHOI（KENSOU）：★★★★

重拳> 后轻脚（特殊技开始蓄力）（呼援）> 旋风飞猿刺突（第 2 段斜上第 3 段斜下）> 飞翔空裂斩（反方向 3 段）> 龙卷疾风斩

（因为和版边错位的关系，所以原本下蓄力右上的飞翔空裂斩一定要按下蓄力左上才能正确出招）

CLARK（RYO）：★★★★

重拳> スーパーアルゼンチンバックブリーカー> フラッシングエルボー（呼援）> 强ガトリングアタック> ナパームストレッチ> フラッシングエルボー（呼援）> マウントタックル> スリーパーリフト> フラッシングエルボー（呼援）> 循环

（只有轻的对手スリーパーリフト才能往后摔）

CLARK（TERRY）：★★

重拳> スーパーアルゼンチンバックブリーカー> フラッシングエルボー（呼援）> ナパームストレッチ> フラッシングエルボー（呼援）> ナパームストレッチ

（版边时フラッシングエルボー追加不到）

IORI 2（LEONA）：★★★★★

空中重拳> 重拳> 前轻拳（梦弹一段）> 百贰拾七式 葵花（两段呼援）> 立重拳（对手爆起）> 百贰拾七式 葵花（只命中第 2 段）> 八稚女 MAX

（葵花第 2 段输入后立即呼援）

IORI（ANDY）：★★★★★

空中重拳> 重拳> 前轻拳（梦弹一段）> 百贰拾七式 葵花三段（呼援）> 百贰拾七式 葵花（只命中第 2 段）> 百式 鬼烧

（葵花第一段时即可呼援）

IORI（LEONA）：★★★★

（对手近版边）百合折> 轻脚> 屑风（对手到版边）> 轻拳> 屑风（呼援）> 屑风> 前轻拳（梦弹一段）> 百贰拾七式 葵花三段（呼援）> 屑风> 前轻拳（梦弹一段）> 八稚女

（近身轻脚／轻拳连屑风一定要手快）

IORI（TERRY）：★★★★★

（对手近版边）百合折> 重拳> 八稚女> 贰百拾贰式 琴月 阴（挥空）（呼援）> 八稚女

（八稚女结束时用琴月阴代替硬直时间）

IORI：★★

百合折> 蹲轻脚> 立轻脚> 前轻拳（梦弹二段）> 八稚女

（百合折要打得早，对手背向你才能连上梦弹二段）

JUN（LEONA）：★★★★

重拳> サンライズドロップ（呼援）> チョップバスターエクセレントMAX（呼援）> チョップバスター

KENSOU（CLARK）：★★★

（版面中场）重拳> 龙连打（呼援）> 穿弓腿> 龙连牙·天龙

（呼援后向前走一步使龙连牙三下全中）

KENSOU（RYO）：★★★

重脚> 穿弓腿> 龙连牙·天龙（呼援）> 穿弓腿> 龙连牙·天龙（呼援）> 神龙天舞脚MAX

KIM1：★★★★★

轻脚> 霸气脚> 前轻脚（1HIT）> 凤凰脚

（能量槽不满一格的条件下，霸气脚收招前可以按后前脚抵消硬直时间）

KIM（LEONA）：★★★★

蹲轻脚> 蹲轻拳> 强飞燕斩（呼援）> 半月斩（对手爆起）> 飞翔脚> 强飞燕斩（呼援）> 半月斩（对手爆起）> 凤凰脚MAX

（飞翔脚输入技巧同之前ATHENA的フェニックスアロー）

KIM：★★★★

（MASTER MODE）轻脚> 凤凰飞天脚> 飞翔脚> 半月斩> SC凤凰脚

KYO（LEONA）：★★★

空中重拳> 重拳> 重七拾五式 改> 轻四百贰拾七式·烁铁> 轻七拾五式 改> 百式·鬼烧き（呼援）> 里百八式·大蛇 > （对手爆起）百八拾贰式

（重七拾五式 改两脚间隔稍大使四百贰拾七式·烁铁能将对手打高）

KYO：★★★★

（MASTER MODE）空中重拳> 蹲轻脚> 蹲轻拳> 重七拾五式 改> 轻四百贰拾七式·烁铁> 重四百贰拾七式·烁铁> SC百八拾贰式

（重四百贰拾七式·烁铁须在对手将至地面时击中，百八拾贰式才能命中）

LEONA（CLARK）：★★★★

（对手近版边）重脚> 前轻脚（特殊技）（呼援）> MASTER MODE发动> ボルテックランチャー> グライディングバスター> SCVスラッシャー

（グライディングバスター在2HITS时CANCELVスラッシャー才能命中）

LEONA：★★★

空中重脚> 重脚> 前轻脚（特殊技）> Xキャリバー> SCVスラッシャー

MAI（ANDY）：★★★★

重拳> 斜下轻脚（1HIT）> 水鸟之舞（呼援）> 水鸟之舞> 超必杀忍蜂

（此处呼援必须与水鸟之舞同时按出）

MAY（CLARK）：★★★★

重拳> 斜下轻脚（1HIT）> 龙炎舞（呼援）> 凤凰之舞> 超必杀忍蜂MAX

（龙炎舞出招后待己方被弹开一端距离后再呼援）

MAY（LEONA）：★★★★

重拳> 斜下轻脚（1HIT）> 必杀忍蜂（呼援）> 凤凰之舞> 必杀忍蜂（呼援）> 凤凰之舞> 超必杀忍蜂



MIU (ANDY): ★★★★

夜终（呼援）> 修罚> 夜终（呼援）> 修罚> 夜终 阴

（此处呼援后再出修罚）

MIU: ★★

蹲重拳> 天翔> 夜终 秘

（11HITS 时出夜终 秘）

MOE (KENSOU): ★★★

空中重拳> 蹲重拳> 樱岚> 呼援> 樱岚

（必须蹲下重拳才连得上樱岚）

RALF (LEONA): ★★★★★

（版面中场MASTER MODE）重拳> ラルフタックル> SC马乘りバルカンパンチ> 呼援> スーパーアルゼンチンバックブリーカー（呼援）> ラルフタックル> SC马乘りバルカンパンチ

（最后一个ラルフタックル一定要等对方快着地时打中才能使CANCEL的马乘りバルカンパンチ命中）

RALF (YURI): ★★★★

（版面中场）重拳> ラルフタックル（呼援）> 前紧急回避> ギャラクティカファントムMAX

（ラルフタックル打中后等对手着地瞬间呼援）

REIJI (LEONA): ★★★★

（版面中场）重拳（2HITS）> 重激狼拳> 轻激狼拳> 重激狼拳> 轻激狼拳> 彗星狼王拳MAX> 狼牙疾风拳（呼援）> 普通投（呼援）> 疾风狼王拳> 轻激狼拳> 彗星狼王拳MAX

（第一个轻激狼拳慢点出才能连上重激狼拳）

RYO (LEONA): ★★★

空中重拳> 重拳> 虎煌拳（呼援）> 霸王翔吼拳> （对手爆起）天地霸煌拳

SINOBU: ★★★

重拳> 气压差下大气螺旋运动> 真空状态中物质裂伤

（真空状态中物质裂伤中真空圈一旦消失既可搓招）

TAKUMA (ANDY): ★★★★

蹲轻脚> 蹲轻拳★2（呼援）> 前轻拳（特殊技）> 霸王至高拳> 霸王至高拳

（第2下轻脚的同时呼援）

TAKUMA (LEONA): ★★★★★

（自己近版边）空重拳> 蹲重拳> 飞燕疾风脚> 暂烈拳（呼援）> 霸王至高拳> 霸王至高拳

（空重拳时即可为飞燕疾风脚蓄力）

TERRY2 (LEONA): ★★★★

蹲轻脚> 蹲轻拳> ライジングタックル（呼援）> ラウンドウェイブ> （爆起后）ラウンドウェイブ> ライジングタックル（呼援）> ラウンドウェイブ> （爆起后）ラウンドウェイブ> ハイアングルゲイザー

（最后的ハイアングルゲイザー用轻脚出，判定范围大）

TERRY (ANDY): ★★★★

重拳> 斜下重拳（特殊技）> パワーゲイザー（呼援）> ラウンドウェイブ> ハイアングルゲイザー

（パワーゲイザー和呼援同时输入）

TERRY (LEONA): ★★★★

（自己在版边）蹲轻脚> 蹲轻拳×2> ライジングタックル（呼援）> 重バーンナックル> （对手爆起）パワーゲイザーMAX

（对手将落地时パワーゲイザーMAX命中才能使打全3HITS）

YURI (LEONA): ★★★

蹲轻脚×3> 轻拳> 空牙> 里空牙（呼援）> 百烈びんた（呼援）> 百烈びんた（呼援）> 百烈びんた（呼援）> 虎煌拳> （对手爆起）空牙> 里空牙

（最后的空牙等对手快着地时出，才能连上里空牙）

文 陈海 & summoner 编 铭风

サモンナイト クラフトソード物語2

铸剑物语2武器研究



关于游戏的流程和相关的小游戏在UCG 10月A期杂志上已经介绍得很详细了。这里就为大家讲解一下游戏的主题——锻造的相关心得。首先，锻造的基本就是选定胚料和材料进行锻冶，武器的类型由胚料决定，武器的样子由材料决定。之后要说的便是强化了，首先要能够进行强化必须要具备一定的锻冶等级。锻冶等级从低到高分别为"见习い锻冶师"、"一般锻冶师"、"村一番の锻冶师"、"名の知れた锻冶师"、"一流の锻冶师"、"英雄的な锻冶师"和"传说中の锻冶师"。当锻造一件武器时冒出的火花非常多的话便代表你的锻冶经验在大幅度提升。当能够进行强化后便可收集材料对武器进行强化了。虽然每件武器只能够附加3个材料，但当武器的熟练度为255时将其解体，得到的胚料会继承一部分能力（具体为传说的锻冶师继承50%的能力，锻冶称号下一级减少5%）。熟练运用的话变可锻造出最强剑了。最后的附录给出所有材料能附加的能力和得到方法。

全武器性能介绍

剑

能力十分平均，普通攻击能够进行三连击，配合连续攻击的技能的话可简单对付单个的敌人。攻击范围不大，下+A突刺虽然距离稍远但后两下连击完全打不到远处敌人。不能攻击多名敌人，对付空中的敌人只能进行跳斩，不过由于对剑的偏爱，这个是本人最常用的武器。



斧

拥有所有武器中最高的攻击力和防御力，缺点是斧头的攻击速度十分慢，虽然能够进行两连击，但两次攻击之间的间隔很大，容易受到敌人的攻击。斧头的对空性和攻击范围也都不怎么样，惟一的好处只能是考虑用其作盾牌了。



枪

所有种类中最好用的武器，攻击距离远，且可同时攻击到多名敌人，在敌人靠近你之前可不断消磨它的HP。按下+A可进行对空攻击，同时在敌人靠近你的时候运用上+A可在近身时对敌人进行连续攻击。虽然在攻击之后不能进行连击是一个缺点，但枪本身的攻击力只比斧头差一点而已。



拳套

攻击速度非常快，近身时能够对敌人进行五连击。按下+A勾拳攻击的对空性十分好，对付浮空的敌人完全不用跳来跳去（同时该招数还可以蓄力）。不过拳套的攻击距离十分短，五连击的最后一击后角色会有一段硬直，所以适合在和敌人进身时进行肉搏用。



钻头

普通攻击和向上钻击都不实用。但下+A使出的技能使钻子成为攻击次数最高的武器，强化攻击力的话可对敌人造成很大的伤害。在BOSS战中当持有武器的BOSS防御时用这招可耗费对方十分多的武器耐久度。



全怪物出现地点

既然有些材料需要打倒特殊的怪物才能得到，这里就将所有怪物的出现地点为大家列一下。方便大家针对性地进行材料的收集之旅。

迷宫名	怪物编号
ふもとの森	NO.1—NO.4
外れの森	NO.5—NO.12
雄叫びの洞窟	NO.13—NO.17
迷いの森	NO.18—NO.24
忘れられた森	NO.25—NO.32
朽ちた机械迷宫	NO.33—NO.40
常夏の海洞窟	NO.41—NO.48
极寒の雪溪谷	NO.49—NO.56
归らずの森	NO.57—NO.63
汤けむり热汤地狱	NO.64—78
ゴウラの迷宫	NO.79—NO.91
朽ちた机械迷宫内部	NO.92—NO.99
常夏の海洞窟内部	NO.100—NO.107
极寒の雪溪谷内部	NO.108—NO.114
汤けむり热汤地狱内部	NO.115—NO.123

矿石名称	DUR	ATK	DEF	AGL	获得地点
铁矿石	DUR+6	ATK+0	DEF+1	AGL+0	破坏道路中的箱子
放电の矿石	DUR+8	ATK+1	DEF+0	AGL+1	3号怪物
叶龙のトゲ	DUR+10	ATK+1	DEF+1	AGL—1	用钓鱼点数交换
重金矿	DUR+12	ATK+0	DEF+3	AGL—5	雄叫びの洞穴里的箱子
水呼の矿石	DUR+10	ATK+2	DEF+3	AGL+0	16号怪物
兽の纹章	DUR+14	ATK+2	DEF+2	AGL+1	用用钓鱼点数交换
火炎の矿石	DUR+13	ATK+3	DEF+3	AGL—3	23号怪物
疾风の矿石	DUR+16	ATK+2	DEF+2	AGL+2	31号怪物
加速モーター	DUR+10	ATK+2	DEF+2	AGL+3	用钓鱼点数交换
轻铁矿	DUR+11	ATK+3	DEF+3	AGL+2	朽ちた机械迷宫1—3层的箱子中
雷兽の角	DUR+12	ATK+4	DEF+3	AGL+0	40号怪物/98号怪物
兽王の纹章	DUR+15	ATK+3	DEF+3	AGL+2	用钓鱼点数交换
沙岩矿	DUR+15	ATK+4	DEF+5	AGL+0	常夏の海洞窟的箱子
涡潮のエビハサミ	DUR+12	ATK+3	DEF+6	AGL—2	105号怪物
纲のコウラ	DUR+18	ATK+4	DEF+6	AGL—3	用钓鱼点数交换
アダマン矿	DUR+21	ATK+0	DEF+10	AGL—8	朽ちた机械迷宫4—6层中的箱子
扩散装置	DUR+15	ATK+5	DEF+3	AGL+0	39号怪物
对魔矿	DUR+18	ATK+5	DEF+6	AGL+2	用钓鱼点数交换
水晶石	DUR+20	ATK+6	DEF+5	AGL+1	极寒の雪溪谷中的箱子
翼龙の爪	DUR+13	ATK+6	DEF+6	AGL+4	56号怪物/112号怪物
勇者の印	DUR+20	ATK+8	DEF+5	AGL+0	用钓鱼点数交换
勇气の证	DUR+20	ATK+5	DEF+8	AGL+0	用钓鱼点数交换
魔族の角	DUR+22	ATK+8	DEF+7	AGL—5	用钓鱼点数交换
神兽の纹章	DUR+21	ATK+7	DEF+7	AGL+6	用钓鱼点数交换
机术の卷物	DUR+22	ATK+8	DEF+8	AGL—5	用钓鱼点数交换
深红の角	DUR+18	ATK+10	DEF+2	AGL—2	68号怪物/73号怪物/122号怪物
忍者の极意モの一	DUR+20	ATK+4	DEF+2	AGL+10	用钓鱼点数交换
忍者の极意モの二	DUR+25	ATK+2	DEF+4	AGL+10	用钓鱼点数交换
鬼神の角	DUR+25	ATK+11	DEF+6	AGL—10	用钓鱼点数交换
高魔の命石	DUR+23	ATK+13	DEF+10	AGL—12	107号怪物
鬼神童子の命石	DUR+25	ATK+12	DEF+8	AGL+0	121号怪物
真眼矿	DUR+30	ATK+15	DEF+0	AGL—15	99号怪物/114号怪物
鬼女の命石	DUR+0	ATK+0	DEF+15	AGL—15	123号怪物
光の结晶石	DUR+35	ATK+1	DEF+20	AGL+1	通过剧情得到
黑龙の爪	DUR+20	ATK+16	DEF+5	AGL—15	88号怪物
漆黑の命石	DUR+29	ATK+15	DEF+15	AGL+10	通关后封印迷宫的BOSS
迷のボックス	DUR+35	ATK+20	DEF+20	AGL—10	通关后朽ちた机械迷宫BOSS
猫の手の置物	DUR+10	ATK+10	DEF+10	AGL+30	通关后常夏の海洞窟BOSS
天使の冰像	DUR+33	ATK+25	DEF+25	AGL+0	通关后极寒の雪溪谷的BOSS
武士の心得	DUR+35	ATK+35	DEF+35	AGL—30	通关后汤けむり热汤地狱BOSS

文 bbs.NewWise.com ultra 编 LIKY

《FFTA》究极研究之极限培养篇

序

什么是人物的培养？在《FFTA》里简而言之就是给人物升级来增加其能力值。什么？这个还要拿出来写攻略？不过如果你想知道《FFTA》里速度超过280、武攻在600以上，一出手就威力不凡的队员是如何培养出来的？如果你回答“Yes”，那么就请往下看。

培养篇

其实要达到极限培养，说白了需要注意的是他的3个环节：招募时的能力、培养的方向和最终技能组合，只要招募的人员强了，加上合理使用S/L大法进行凹点培养，再加以强力技能组合，这样下去，一个极限人物就培养出来了

首先，在培养之前先要确定好人物的培养方向，是物理为主还是魔法为主、是攻击为主还是防御为主。不过由于速度在《FFTA》战斗中的地位十分重要甚至能够决定战斗胜负，加上强力的Ultima攻击消耗大量的MP，所以速度和MP的成长也成为了重要的方面



▲凹点培养后的超强人物。

将人物向自己希望的方向培养，首先要知道一个其实已经不是秘密的秘密，就是人物以不同的等级升级，各能力成长的数值也不同。《FFTA》五大种族共41种职业成长，每种都有自己的成长特色。以下就将各种族各职业的成长列出。表格中的小数是该成长率进一成长的几率，比如战士的HP成长为8.4，就是说有40%几率为9点成长，60%几率为8点成长。标记红色的是该种族的极限成长，蓝色为推荐成长率。

人类 / 人间族 / Human：

职业	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速度
战士(ソルジャー/ Soldier)	8.4	1.1	8.8	8.8	6.0	7.2	1.1
圣骑(パラディン/ Paladin)	7.6	2.2	8.1	9.2	7.2	8.8	0.8
斗士(斗士/ Fighter)	7.2	1.1	9.2	8.1	5.6	6.8	1.1
盗贼(シーフ/ Thief)	6.6	1.1	7.6	7.6	7.6	6.4	1.8
忍者(忍者/ Ninja)	5.8	2.1	8.4	7.2	8.1	7.6	2.1
白魔道士(白魔道士/ White Mage)	6.1	4.4	6.2	7.3	8.4	8.2	1.2
黑魔道士(黑魔道士/ Black Mage)	5.6	4.8	6.4	6.8	8.8	9.6	1.1
幻术士(幻术士/ Illusionist)	5.2	7.1	6.1	6.4	9.2	8.4	0.9
青魔道士(青魔道士/ Blue Mage)	6.8	3.6	8.1	8.4	8.4	9.2	1.1
弓箭手(弓使い/ Archer)	7.2	1.1	7.2	7.2	6.4	8.1	1.4
猎人(狩人/ Archer)	6.8	3.2	8.8	6.8	6.8	8.4	1.7

邦加族 / バンガ族 / Bangaa：

职业	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速度
剑士(ウォーリアー/ Warrior)	9.2	2.1	9.2	8.4	6.2	6.8	0.9
龙骑士(龙骑士/ Dragoon)	8.2	1.2	9.6	8.4	5.6	6.4	1.1
守护骑士(守护骑士/ Defender)	8.4	1.1	8.8	9.4	6.5	7.2	0.9
角斗士(グラディエーター/ Gladiator)	8.2	2.8	9.4	8.8	5.9	6.4	1.1
武道家(ホワイトモンク/ White Monk)	6.4	1.1	8.1	7.6	8.3	6.8	1.4
主教(ビショップ/ Bishop)	6.1	4.6	7.2	6.8	8.8	7.8	0.9
神殿骑士(神殿骑士/ TeMPlar)	7.2	3.2	8.2	9.7	8.4	7.2	0.8

恩奠族 / ン?モゥ族 / Nu Mou：

职业	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速度
白魔道士(白魔道士/ White Mage)	5.8	5.6	5.7	7.3	8.8	8.4	1.1
黑魔道士(黑魔道士/ Black Mage)	5.4	5.2	6.2	6.8	9.2	10.2	0.9

职业	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速度
时魔道士(时魔道士 / Time Mage)	5.2	3.6	5.6	6.8	10.2	9.6	1.2
幻术士(幻术士 / Illusionist)	5.1	7.6	5.7	6.4	9.6	8.8	0.8
炼金术士(炼金术士 / Alchemist)	6.1	8.4	5.9	6.5	9.2	9.6	0.9
魔兽使(魔兽使い / BeastMaster)	7.4	2.1	8.8	8.8	6.8	8.4	1.2
变身士(めたもる士 / Morpher)	6.8	2.8	7.1	8.2	7.6	8.1	1.6
贤者(セージ / Sage)	7.6	8.8	8.4	7.6	9.2	7.6	0.8
维艾拉族 / ヴィエラ族 / Viera;							
职业	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速度
击剑手(フェンサー / Fencer)	7.6	1.1	8.4	8.1	7.6	7.2	1.5
精灵使(精灵使い / Elementalist)	6.8	4.2	8.1	7.6	8.8	7.6	1.1
赤魔道士(赤魔道士 / Red Mage)	6.8	2.6	8.1	7.6	8.4	7.6	1.3
白魔道士(白魔道士 / White Mage)	6.2	4.8	6.2	7.2	8.8	7.6	1.2
召唤士(召唤士 / Summoner)	5.6	6.2	6.5	6.4	10.1	8.4	0.9
弓箭手(弓使い / Archer)	7.2	1.6	8.1	6.8	7.2	7.6	1.6
刺客(アサシン / Assassin)	5.2	5.2	8.8	6.8	9.2	7.2	2.3
狙击手(スナイパー / Sniper)	6.2	2.4	9.4	6.8	7.6	7.6	1.8
莫古族 / モーグリ族 / Moogle;							
职业	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速度
动物使(动物使い / Animist)	7.2	2.6	7.6	8.8	7.2	8.8	1.2
莫古力骑士(モーグリナイト / Mog Knight)	7.1	3.2	8.8	9.6	6.2	8.3	1.0
火枪手(铳使い / Gunner)	6.2	1.1	6.8	9.2	5.6	8.1	1.1
盗贼(シーフ / Thief)	5.8	2.2	7.3	8.4	6.8	7.6	1.9
曲艺士(曲艺士 / Juggler)	6.8	1.6	8.2	9.9	6.4	6.4	1.7
机关士(カラクリ士 / Gadgeteer)	7.2	2.4	8.2	9.6	8.3	10.2	0.9
黑魔道士(黑魔道士 / Black Mage)	5.4	4.8	5.7	7.6	8.4	9.7	1.1
时魔道士(时魔道士 / Time Mage)	5.2	3.6	5.6	7.6	9.2	9.4	1.2

可能光看成长率看不出人物具体用什么成长比较好，以下我就推荐几种职业的成长

先从人类说起，作为拥有大量职业的人类来说，其发展方向也是多种多样的。无论是肉搏还是魔法都有广阔的发展空间，所以成长方向也是多种多样的。纯武攻成长和纯魔法成长的话可以分别使用斗士和幻术士成长，这样成长出来的人物能力单向能力十分出色，不过这两个成长方向都有一个共同的缺点，就是速度不足。不用S/I凹点的话，LV50斗士速度一般只在170附近，幻术士则是人类最低的140左右，并且斗士的MP成长也十分低，LV50时MP才勉强能达到60左右，不适合频繁使用Ultima这一强力的技能。推荐的成长是青魔道士和猎人，青魔除速度外其他成长都比较高也很平均，而猎人的攻击和速度成长十分优秀，MP成长也很不错，大多数《FFTA》爱好者都使用“猎人＋斗士”或“猎人＋青魔”培养。不过一些高手还是使用忍者的成长，因为对他们来说，速度是最关键的，攻击能力不强的缺陷可以靠技能的组合来祢补。



再说崇尚物理攻防邦加族。龙骑士的武攻和速度成长都很好，不过MP成长还是和斗士一样低下，若希望频繁使用Ultima技能，可以用魔剑士和神殿骑士培养，不过虽然神殿骑士的物理和魔法成长都不错，但速度方面实在是太慢了……速度方面成长可以使用武道家，并且这个职业的魔法成长也不错，不过MP成长太低，可以与神殿骑士或主教搭配成长来培养出这个崇尚武力的种族中惟一的魔法人选。

之后是喜好魔法研究的恩莫族，既然喜好魔法研究，所以无论是MP的成长还是魔法攻防都要比其他种族高很多。魔攻成长最高的是时魔道士，不过相对来说MP成长要弱一些。兼顾魔法成长和MP的职业有幻术士、练金术士和贤者，3种职业的MP、魔攻和速度都差不多，共同的缺点是速度太慢，不过贤者的武攻成长也很好，经常被用来搭配MP Turbo频繁使用Ultima技能，速度方面最高的是变身士，虽然其他方面成长都不是很出色，但是由于变身士自身的秘密使得攻防数值没有太多意义，只须注重速度。关于变身士的秘密，在此先保个秘，请期待下一篇文章详细解说。



该到美丽动人的维艾拉族了。从《FFT》开始，刺客就依靠强大的技能成为了Fans的修改对象，在本作中可以使用后，从引起各种状态异常的技能到基本能力和成长，刺客都是《FFTA》中最强的职业。全种族中最高的速度（理论上极限凹点培养后可以达到290），加上较高的武攻、魔攻成长和MP，配合强力技能组合，可以说“一个女人的战斗力能顶一个师团”。不过刺客也有弱点，那就是HP和武防、魔防数值太低，只要被敌人的Ultima技能打中，不死也快挂了。虽然刺客的强大使其他职业的培养黯然失色，不过有些职业还是有培养价值的。高武攻和速度成长的狙击手，以及MP和魔法超高成长的召唤士也有一定程度上的培养价值。

最后介绍的是莫古族，这个种族偏向防守和状态异常辅助，当然不免拥有一些搞笑和赌博的职业。魔法系中成长最好的是时魔道士，不过由于莫古没有白魔道士职业，强力S技能“MP Turbo”无法使用使得魔法强度比其他种族要弱不少。武攻成长最好的是莫古骑士，很多人都培养后与火枪手职业搭配。防御成长方面则是机关士最好，基本不用凹点就可以将武防和魔防成长到近600。速度方面则是盗贼于曲艺并举，相对来说，曲艺的成长要略胜盗贼一筹。

招募篇

之后，让我们来看人物的招募。在完成一个任务后，一般有低于50%的几率可以招募到新的人物，一般来说，招募到的人物的种族和职业是随机的，而招募人物的能力则是其职业与LV有关，招募人物的LV=当前队伍所有队员的平均等级（小数去掉），不过，有方法可以提高招募到新人物的几率，这个将在后面详细说明。



▲最快的人物（注意速度）。

与培养相同，招募人员的能力也大多代表了招募时职业的特点，所以，如果一个人物招募时的职业是魔法型的，那么他物理方面的能力一般不如招募来的物理型职业人物。一般，决定了人物的培养职业，招募时选择的职业也最好是相同的职业，不过也有部分例外。招募时人物的能力约为LV2时的能力+人物升级提升的能力×（人物等级−2），但因为升级能力提升是随机的，进行凹点培养的话，能力的提升要高于直接使用高LV的人物，所以建议招募低等级的人物来自行培养，这样才能使人物的能力达到最大化。在此举个例子：在LV50时招募到的刺客的速度大多在245左右，而极限凹点培养后的理论值却能达到290。

下面就给出各职业LV2时，理论上能够招募到的极限能力表，一般来说招募时人物的各项能力要比表中能力低10−20左右，越接近表中的数值，越接近理论极限，同时招募到的几率越低。同升级时的能力成长表，标记红色的是LV2该种族招募时的极限数值，蓝色为该职业能力突出的方面。其他LV的招募人员能力信息，可以使用招募人员能力公式自行计算。

人类 / 人间族 / Human：

职业	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速度
战士（ソルジャー / Soldier）	54	17	110	110	75	90	116
圣骑（パラディン / Paladin）	51	27	100	115	90	110	113
斗士（斗士 / Fighter）	48	14	115	100	70	85	120
盗贼（シーフ / Thief）	44	18	95	95	95	80	128
忍者（忍者 / Ninja）	39	26	105	90	100	95	140
白魔道士（白魔道士 / White Mage）	40	50	75	91	105	100	125
黑魔道士（黑魔道士 / Black Mage）	37	46	80	85	110	120	111
幻术士（幻术士 / Illusionist）	35	50	75	80	115	105	103
青魔道士（青魔道士 / Blue Mage）	45	38	100	105	105	115	116
弓箭手（弓使い / Archer）	48	21	90	90	80	100	123

猎人(狩人／Archer)	45	33	110	85	85	105	130
邦加族／バンガ族／Bangaa:							
职业	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速度
剑士(ウォーリアー／Warrior)	62	13	115	105	77	85	110
龙骑士(龙骑士／Dragoon)	54	10	120	105	70	75	120
守护骑士(守护骑士／Defender)	56	8	110	117	81	90	106
角斗士(グラディエーター／Gladiator)	54	23	117	110	73	80	112
武道家(ホワイトモンク／White Monk)	43	14	100	95	103	85	125
主教(ビショップ／Bishop)	40	36	90	85	110	95	102
神殿骑士(神殿骑士／TeMPlar)	48	26	114	121	105	90	99
恩莫族／ン?モウ族／Nu Mou:							
职业	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速度
白魔道士(白魔道士／White Mage)	39	65	71	91	110	105	125
黑魔道士(黑魔道士／Black Mage)	36	53	77	85	115	125	111
时魔道士(时魔道士／Time Mage)	35	45	70	85	125	120	113
幻术士(幻术士／Illusionist)	33	60	71	80	120	110	103
炼金术士(炼金术士／Alchemist)	40	63	73	81	115	120	106
魔兽使(魔兽使い／BeastMaster)	49	27	110	110	85	105	120
变身士(めたもる士／Morpher)	45	39	87	100	95	100	128
贤者(セージ／Sage)	51	52	105	95	115	95	98
维艾拉族／ヴィエラ族／Viera:							
职业	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速度
击剑手(フェンサー／Fencer)	51	10	105	100	95	90	128
精灵使(精灵使い／Elementalist)	45	24	100	95	110	95	120
赤魔道士(赤魔道士／Red Mage)	45	27	101	95	105	95	111
白魔道士(白魔道士／White Mage)	40	40	77	90	110	95	133
召唤士(召唤士／Summoner)	37	45	81	80	125	100	104
弓箭手(弓使い／Archer)	48	17	100	85	90	95	130
刺客(アサシン／Assassin)	35	25	110	85	115	90	146
狙击手(スナイパー／Sniper)	41	13	117	85	95	95	122
莫古族／モーグリ族／Moogle:							
职业	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速度
动物使(动物使い／Animist)	48	18	95	110	90	110	116
莫古力骑士(モーグリナイト／Mog Knight)	47	17	110	120	75	100	113
火枪手(铳使い／Gunner)	40	10	85	115	70	100	110
盗贼(シーフ／Thief)	39	16	91	105	85	95	128
曲艺士(曲艺士／Juggler)	45	20	100	124	80	80	125
机关士(カラクリ士／Gadgeteer)	47	25	100	120	100	125	104
黑魔道士(黑魔道士／Black Mage)	36	37	71	95	105	121	111
时魔道士(时魔道士／Time Mage)	35	28	70	95	115	117	113

由于招募人物是在任务结束后进行的，并且受到S/L的影响，所以大家大可以在任务完成前存档，之后利用反复读取记录的方法招募到好的人物。虽然一般任务完成后只有不到50%的几率可以招募到队员，但是，这个几率是可以用任务道具改变的，并且任务完成后招募的职业也会受任务道具的影响。最明显的例子就是任务道具“同伴眼镜(ユニット眼镜／Ally Finder 2)”和“同伴眼镜2(ユニット眼镜2／Ally Finder 2)”了。在接受任务前将任务道具加入任务需要的道具中后，当任务完成后所招到的人物几率会大大增加，并且，找到的人物的职业也会有变化，灵活使用后可以大大减少S/L的次数。但是，大多数此类的任务道具都是在游戏后期甚至通关一次后获得的，如果想在游戏前期就获得这些任务道具，惟一的手段就是通信和修改。以下列出所有和招募有关的任务道具。

同伴眼镜：大大增加找得人物的几率（75%以上），并且找得人物都是基本职业。

同伴眼镜2：基本100%找到人物，并且找得人物都是高级职业。

其他增加找得人物几率的任务道具还有：老鼠尾巴、兔子尾巴、亲近之证、勇气之证、黄玉手镯、风灵石（以上增加几率低）、英雄伽奥鲁之歌（几率中）、奥柯码之证（能力相当于同伴眼镜2）

可以改变招募职业的物品有：战斗奖杯（战士系）、魔法奖杯（魔法师系）、体育奖杯、秘密帐簿（辅助系）、风灵石（人类）、保卫勋章（邦加族）、世界百科辞典（恩莫族）、爱的药水（维艾拉族）、素描本（莫古族）

可以招募隐藏人物的任务道具：英雄伽奥鲁之歌（丽奈，莫古骑士）、艾鲁达圣杯（艾鲁达，赤魔道士）、龙眼红宝石（帕拉恩扎，魔剑士）、蛇眼的装饰盾（奇尼，贤者），这4个人物加入时的等级＝队伍平均等级+4



并且，当队员不满6人时才出现的招募任务（300以外）的效果同各种改变招募职业的物品，合理利用的话可以在初期就招募到强力人物。

一般来说，招募到某固定职业单项能力比表中数据低5以内的人物的几率为全部招募到的人物的1/100以下，招募到极限能力甚至需要S/L千次以上才可以找到。要找一个令人满意的人物实际上还是有很大难度的。

技能组合篇

最后，让我们看看一些强力的技能组合，俗话说的好，好马配好鞍，强力人物当然要有好的技能组合于装备才能够发挥出最大的实力。由于实战技能组合多种多样，在这里也只能够选择一些代表性的技能组合，大家可以仔细研究其中组合细微变化带来的实战中的巨大改变。

还是先从人类说起，作为这个全能的种族来说，技能的组合也有很多。

A：职业：圣骑，成长：猎人或者猎人＋斗士，S技能：二刀流，推荐装备：纳古拉罗克之剑(ナグラロク／Nagrarok)×2、陆行鸟铠甲、忍者足套

高攻人员配合二刀流基本上是很常用的组合，纳古拉罗克之剑威力虽不如超级利刃2但是附加移动+1可以使移动力达到最高的8，移动到敌人后面“卡卡”两刀攻击力可想而知，R技能配置反击、伺反等配合强力的物理攻击后可以独当一面。辅助A技能建议为狩猎，音速之潮水和Ultima技能都是将强力武器威力发挥到极至的强力技能

B：A技能：幻术，成长：忍者或忍者＋幻术，S技能：精神统一

由于忍者的高速度成长+精神统一带来的高命中率，原地快速幻术可使得全部敌人短时间内受到连续打击，如果出场6个这样的人物的话敌人基本没有任何动作就全部倒下了。

C：职业：盗贼，辅助A技能：青魔法，成长：忍者

在第一时间使用各种青魔法“夜”“臭之息”等将敌人状态异常，使其丧失战斗能力，之后慢慢偷窃……



D：职业：猎人，辅助A技能：瞄准，S技能：精神统一，成长：忍者，推荐武器：加斯特拉斐迪斯

最厉害的狙击手，忍者的高速度使得武攻一回大幅增长的“蓄力”时间短缩，技能从行动移动状态异常到无视R技能的首先攻击，从范围攻击的音速的潮水到Ultima技能，无论敌人是什么能力组合都可以灵活应对，高手的最佳使用组合，惟一的问题在于当天法律是否为“飞行道具禁止”。还有最值得一提的是这个组合是人类惟一能够打出一击最高物理伤害的组合，就连武防999的史莱母也抵抗不了这一击的威力……

E：职业：猎人，辅助A技能：青魔法，S技能：精神统一，成长：猎人或猎人＋斗士

虽然这个组合比起上面的组合改动不多，但是使用感觉绝对是天壤之别，这个组合物理、魔法并举，不太依靠魔攻但自身能力繁杂的青魔法可以给猎人各种强力的辅助，但是这个组合的缺陷就是MP消耗量太大，本身成长无法承受。

再来说说邦加族，由于本身成长偏向物理，魔法方面可以说是先天不足。

A：职业：神殿骑士，辅助A技能：魔剑 ，成长：神殿骑士

枪类武器可以使Ultima系技能范围扩大一格，骑士剑装备可能可以使Ultima技能威力大幅上升，斟酌考虑吧。神殿的加速技能、状态异常防止技能以及重装备可能又是个很好的优势条件，不过美中不足的就是速度实在太慢了……

B：职业：神殿骑士，辅助A技能：守护，R技能：龙魂，S技能：武器防御up，成长：神殿骑士

神殿骑士的长处在上面已经说过了，不过这个组合主要利用的是守护的技能，Aura进入自动复活+HP徐徐回复后来个Meltdown自爆威力不凡，加上神殿骑士的高武防成长+装备高武防基本很难有大损伤，加上技能“绝对防御”绝对是最坚固的肉盾。

之后是精通魔法的恩莫族，由于本身偏向魔法，物理方面当然存在不足。

A：职业：贤者，辅助A技能：练金术，成长：贤者或时魔道士，推荐武器：仙人掌杖

作为恩莫族最好的职业，贤者有着兼物理和魔法于一身的特点，超高的MP使得即使是使用MP Turbo后的Ultima技能也不觉得是一种浪费，加上各种强力魔法辅助，使得这个组合成为恩莫族最好的职业组合。不过这个组合存在的问题和邦加大多数组合一样，速度还是那样的慢……



再次是精灵古怪的莫古族，高防御+很多恶搞技能使得这个种族成为了最好的辅助角色代言人。

A：职业：动物使，辅助A技能：曲艺，成长：曲艺或盗贼

最佳的辅助组合，也是常用的组合，动物使和曲艺的技能可以使敌人产生大多数的异常状态，并由于曲艺的“微笑”技能异常实用，使得即使退居二线也有不凡的表现。缺点是缺乏强力的攻击技能，必须依靠组队配合才可以完全发挥出应有的实力。

B：职业：火枪手，辅助A技能：莫骑，成长：莫骑，S技能：精神统一，推荐武器：召唤之枪

这个组合使用的技能只有一个，就是莫古的Ultima技能，以3倍物理攻击威力8格射程高命中的狙击敌人，名副其实的活大炮，缺点还是在于MP的消耗太大，基本上2、3炮后MP就见底了，并且这个组合的速度也不是太理想，被敌人速攻的话会很吃亏。

最后来介绍《FFTA》里最强悍的种族：维艾拉族。

A：职业：暗杀，辅助A技能：瞄准，S技能：精神统一，成长：暗杀，推荐武器：加斯特拉斐迪斯

这个组合与人类的D组合一样，都是以强力远程物理攻击为主要攻击手段，但是暗杀的各种状态异常技能使这个组合的适用性比人类D组合更加广泛，可以说是《FFTA》里最好的攻击组合。

B：职业：暗杀，辅助A技能：狙击，S技能：精神统一，成长：暗杀

真正的“暗杀”者，虽与上面的组合基本类似，但是这个组合的实战战术与上面也有天壤之别，狙击技能的“潜伏”使得除了拥有S技能：潜伏无效的怪物和使用幻术之外的敌人无法知道你的行踪，潜行到敌人身边后来个“呼吸停止”的战术可以让敌人毛骨悚然，更适合于各个击破分散的小股敌人。



C：职业：赤魔道士，辅助A技能：召唤，S技能：MP Turbo，成长：暗杀

最强大的魔道士，也是早已熟悉的组合，连续召唤不仅威力绝大还可以无视召唤禁止的法律（按赤魔法计算），配合暗杀的高速度使得实用度达到满点。

完

感谢kayin、LinkTON、plighting、btxmars 和 映儿 等人在此文编写过程中提供的帮助和补充。

火熱秘技

GBA 续·我们的太阳

◆调合出巧克力香蕉

在道具栏中，将巧克力放在香蕉的正上方，然后去晒太阳吧，一段时间后巧克力会融化掉，并且融到下面的香蕉中，于是香蕉变成了巧克力香蕉，是不是很有趣？



▲将巧克力放在香蕉的上面，然后去晒太阳。 ▲一段时间后巧克力会融化进香蕉里面。

GBA 索尼克Avdance 3

◆行走技巧

看了第2辑《口袋光环》中《索尼克A3》的演示，我讲讲我在游戏中的行走技巧。如果索尼克遇到斜坡，在静止的状态下，只需按下+A键，索尼克就可以由静止向上爬坡，不用往回走加速后上坡了。

◆纳克尔斯的飞行技巧

纳克尔斯在最高处，前面无障碍物的话，他也可以进行飞行，操作方法是，按两下A键，再迅速按向右键的话，他就可以一直向右飞了。



——王艺卓

GBA 火影忍者RPG

◆在游戏通关后的秘密



1．在开始游戏的标题画面中，先按着L、R不放，再按顺序输入右、左、右、左、右、左、右、左、左、右、左、右、左、右、左、右，听到有音效声，等音效完全结束后再松开LR键。读取记录，去找依鲁卡老师换人，你会有一个很大的惊喜哦！

2．在开始游戏的标题画面中，先按着L、B不放，再按顺序输入右、R、左、R、右、R、左、R、右、R、左、R、R、R、R、R、R，听到音效声，等音效完全结束后再松开LB键，读取记录，看看鸣人的忍术列表中增加了什么吧！

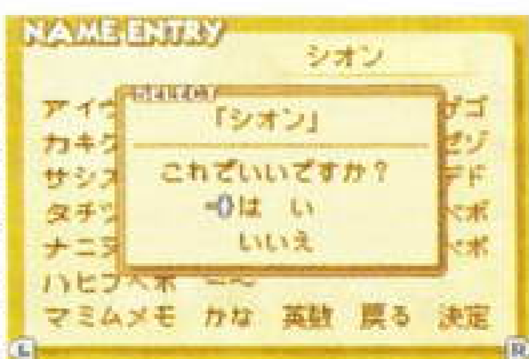


3．在开始游戏的标题画面中，先按着L、Select不放，再按顺序输入B、B、B、B、B、R、R、R、R、R、B、R、B、R、B、R，听到音效声，等音效完全结束后再松开L、select键，读取记录，到忍者学校的道场，会发现最底部出现了新的敌人……

GBA 召唤之夜 铸剑物语2

◆特殊名称

在2周目以后，给主角起以下名称的话便可在一开始游戏时获得某些好处。（输入名字的时候按L、R键能够切换日文平假名、片假名以及英文。）



特殊名字	效果
シオン	拥有修行の腕轮(取得经验值2倍，ATK+1／DEF+1／AGL+1)
バッフェル	拥有キンサクブレス(获得金钱2倍，ATK−20)
ウィゼル	锻冶等级为最高的传说の锻冶师
なぞねこ	每种诱饵都有10个，持有高级钓り具

GBA 环游地球80天

◆选关密码

如果没有耐心一关关地玩这款游戏，不妨试试下面的选关密码吧。

密码	关
BHGG	第1关
DCHJ	第2关
FSHJ	第3关
GKMN	第4关
HLSN	第5关
CLGG	第6关

密码	关
JMBJ	第7关
KNQN	第8关
MQGG	第9关
LPGG	第10关
PSGG	爆机画面
NRGG	第？关



▲成龙大哥在游戏中的形象可真够搞笑的。

GBA 金色的卡修 魔界的书签



◆关于游戏的奖励

1周目过关后新人物雪莉加入，另外如果游戏时间累计超过5小时以上，消灭敌人超过1000人以上，以及合成次数超过100次以上，最高连击数达到100以上，再进入合成画面就会得到ココメロ（可可美洛）奖励的特别书签。

◆999HITS的一点研究

先确定满足以下条件，使用角色攻击越低越好，最好是打一下对敌人造成的伤害在1左右，而怪物当然是血越多越好，战斗前确保有2个怪物以上，条件满足后即可进行999HITS的冲刺了。先用等级低的队伍到稍微后面的几关（推荐到古城堡和武藏岛），找个地方把里面的敌人清得只剩下2只，然后按住B让一个角色冲出去自动找敌人打，而你去打另外一个敌人。这样敌人连续挨打后的无敌时间就不会妨碍连击了，因为在一只敌人无敌的时候另一只敌人在挨打，所以能一直连下去，接下来的就看运气了。



上海苹果

◆隐藏角色

在剧场版中登场的ワイズマン在游戏中是一位隐藏角色，满足以下条件便可以找到他。

首先游戏必须爆机一次，然后在“咒山”这一关，选择舞台的画面，输入指令：“↑、←、→、↓、B、↑、←、↑、↓、B、←、↑、→、↓、B”，之后进入“风穴”，就会遇到ワイズマン，而且打败他后还能获得“101号书签”。



▲剧场版角色ワイズマン出现。



▲随即战斗展开，小心他的攻击能让地面裂开。

▲胜利后可以得到“101号书签”。

GBA 绝体绝命危险老爷子 痛！

◆通信对战中的新角色

在ソヤマ先生家中的机器上，输入如下画面中的图案密码，存档后再进行通信对战就会发现，可选角色中出现了人气漫画《コロッケ》的主角。



▶输入密码。

◀新角色登场。

大家来做

掌门人SP

过了8月中旬，天气开始逐渐凉快下来，虽然白天的温度依旧让人“热血沸腾”，但早晚已经很凉快了。天气凉快让人感觉到精力倍增，而此时已经开学的读者们，也已投入到新学期的校园生活了吧？希望在这个秋高气爽的9月里，本辑的掌门人能带给各位读者更多的快乐。

马修大哥，你好，我开学前去游戏店买卡，发现已经有PSP卖了，价格3000元，不知道是不是很贵，现在买值吗？是否需要再等降降价再买？

北京 赵建成

很平常的一封来信询问，却把马修惊得险从登子上摔下来……幸好每天在网上游来逛去的马修见多识广，因此马修也只能回复赵玩友，只要自己喜欢，什么时候买都划算，早买早玩嘛，至于价格，也难以说是贵是贱。马修9月初从JS那买的NDS花了1700元，而同事在EB预定的也不过149美元，不过同事还在等着NDS寄来，马修已经先爽上了，哈哈……（LIKY乱入：“快醒醒，你还得继续主持掌门人呢。”马修擦擦惺忪的睡眼埋怨道：“要不是你叫醒我，我的《马里奥赛车DS》就打通了。”）

我对《掌机王》的情有独钟，是无法用语言来形容的。一日，我在当地的杂志摊走过旁走过，一个醒目的字眼吸引着我，那就是《掌机王SP》！但已经是第3辑了，我拿、我看、我叫、我掏钱——差1元！然后我狂跺回家拿钱、再狂跺、我喘、我叫、没了！抱怨，问老板，老板转身掏出另一本，递钱、狂喜、摔倒、站起、站起、还哭，众人昏倒……

尤瀛寰

马修：呵呵，好夸张的一系列动作描写哦，写得蛮精彩嘛。不过下次买书记得带够钱啊。

俺的理想：掌机课程导师；俺的人生格言：为兄弟两肋插刀，为《掌机王》插兄弟两刀；俺的必杀技：马里奥式的狂跺，瓦里奥式的烂摔。（哈！哈！怕了吧！）

看了第3辑《掌机王SP》后我要大呼：”哇！NDS整容了，以现在的身型、现在的美貌、现在的气质，足以和PSP争夺“世界掌机小姐”选美桂冠了。

南京 洞天

马修：理想不错，但不要把刀插到自己和兄弟身上哦，另外，跺时注意不要踩到花花草草啊。（笑）说到NDS的新面孔，马修也为之眼前一亮，一起期待吧。

好多的萝莉

一日饭后，纱迦路过某编电脑前，惊叫一声：“啊！这么多的萝莉！”此话一出，几个好奇之人立刻围过来看——原来是此编的小学毕业照！除纱迦笑，众皆泱泱而散。

（※萝莉意指未成年少女。）

雨夜小夜曲

一天，马修与一美编排版至深夜方归，时正逢细雨绵绵，回寝室路上二人觉得无聊，便讲起灵异故事解闷。马修讲到正恐怖时，忽觉得身后有沙沙细响，回头看，见雨幕中一把花伞飘于身后，闪下之人垂首擎伞幽幽尾随。二人大骇，忽然伞下之人大笑起来，原来是夜归的泰坦……



第一眼看见铭风，好惊讶！竟然和《魔力宝贝》中那个精灵那么相似，细看，又有点《指环王》里的精灵莱格拉斯的味道，不知是偶然还是借鉴呢？

贵州 曾令锦

马修：呵呵，关于铭风的种族一事，已经有不少人问到，其实铭风就是精灵一族的，因为精灵族大都是面庞秀气、耳朵尖尖、善使弓箭，所以被联想到《魔力宝贝》和《指环王》也是再所难免，不过，作为编辑部中惟一一个精灵种族的小编，他可是强得“逆天”呢。

（注：以上来信回复皆为读编恶搞，求勿当真。）

我是一位来自南昌的16岁男孩，我玩掌机的玩龄只有3年，但我是很喜欢掌机的，可能是因为我懒吧，家里有电脑、PSone不玩，非要掌机！我认为，玩电脑要开机关机，启动时间要十几秒，玩游戏还要装，PSone也是，还要插线，而且等待时间长，日文游戏还是主导。可GBA不同，非常方便，插上卡“叮咚”一声就可以玩，所以就买啦。（不知是哪门子道理。）

南昌 潘振中

马修：潘玩友的理由相当充分，方便正是掌机的特色魅力之一。另外在你后文中提到的128M的GBALink，也许是最初的卡，早期的GBALink虽然便宜省电，但非常不稳定，真正打响牌子的，是GBALink ZIP，看看自己的卡正面帖签的左上角有没有ZIP字样？

请教《大金刚2》中照片的取法：这次掌机王的《大金刚2》的功略不详细，没有说清40张照片的取法，(只说了37张照片的取法)我15页的第一张照片没收到，而且好象也达不到102%的完成度，请高人指导一下。

王晓新

LIKY：王晓新读者也许没有细看攻略，之前介绍Bonus Game处，就提到了完成全部的“飞行任”和“机智问答”后可得到2张相片，所以在后面的102%攻略里就不再写。这位读者既然已经收集到37张相片，再收集那2张，去学校就能得到最后1张相片，这在102%攻略里也有提到。

马秀同志好，先说一声：“辛苦了！”不过辛苦归辛苦，您还是要帮小弟一个忙，小弟的GBA是2002年7月买的，价格是425RMB。那时GBA的确便宜，但小弟的也太便宜了，不过那时应该没有翻新机吧？那为什么……所以，还请马秀同志帮忙鉴别一下。

周涛

马修：先寒周涛同志您给我改的名字……再寒您那便宜的GBA。GBA翻新机是随着彩色机壳的出现而出现的，但大规模泛滥是在GBA SP上市之后，以您当时所买的价格，极有可能是二手机、翻新机，当然不排除商家陪本卖名气的可能。无论如何，您的GBA如果完好使用至今，马修也都祝贺你花便宜价格买个没有问题的好机子。

看了以前数期《掌机王》上关于SMS记忆棒的介绍，我对其心动不已，以为我的老卡带都有救了，便买了个8M的，但买后发现上当了，它只能用于存档的存储，即电池没电的话，只能把存档从记忆棒把电池复制上去而无法再把读档后存储的新存档再次保存起来，因为需要下一次关机后按SELECT+START才能重新进入SMS操作界面，可卡带没电了，重启后新记录已经消失了，而我本来期待的即存即取功能，它是没有的……最后我总结SMS不实用，有骗钱之嫌。

高元

马修：欢迎高读者的质疑，只有彼此交流沟通了，大家才都能更客观地去看待事物。关于高玩友所说的实现GBA卡带即存即取功能，在以前的《掌机王》中并没有介绍过，目前也还没有任何一款周边实现，SMS记忆棒正如高玩友所说，只能用来保存卡带中已有的记录和交换记录用，而这对于随时可能丢失的D版卡，作用也是非常大的；SMS 2是在SMS1保存记录、交换记录的基础上加入了软复位功能和存档修改功能，软复位功能使游戏中直接进入SMS界面成为了现实，这也就是为什么SMS2可以支持合卡中任意一款游戏的存档备份和卡带中电池拿出也仍然能用SMS2保存记录的原因。但注意，SMS2也没有达到即存即取的功能。

我买了一个EZ-Flash烧录卡，128M的，可怎么也烧不了128M的游戏，我很担心是不是买了水货，但路途太远，又不能去问。请小编们为小弟解解难，小弟万分感激……

chun qi

马修：很正常的现象，因为128M中还包括有一定的空间被引导程序（编写合卡菜单）用着，所以128M的EZ是烧不满正好的128M的，不过现在不少128M的游戏实际上都不足128M，加上不少又是被删减过垃圾文件，因此一般说来，128M游戏还是能玩得了“128M”游戏的。



我对第3辑《掌机王》SP送的小，越看越伤心，本人家里只有一台GB，看着这个，无论我怎么放也放不下。(T_Ting)

广州 龙上

本人认为本辑赠品一般，可能是成本问题吧，跟我想得不一样，还以为是表面很光滑的那种呢。

广东 游轩

《掌机王SP》第3辑送的SP套好有型啊！偶超喜欢。

湖南 李岱

马修：以上是读者针对《掌机王SP》第3辑赠品最具代表性的3种意见，一种是因为没有SP而用不上，一种是觉得和想像中有差距，还有就是赞美有加的。虽说众口难调，但以后我们还会尽量做出符合更广大群体的赠品和内容，也在此欢迎读者们多多给我们提意见和建议。

《掌机王》众小编，别来无恙，废话少说，问题如下：①建议在没有大作的时候登一些二线游戏和以前没有介绍过的游戏。②《马克思·佩恩》是什么类型的游戏？多少M？讲什么的？③怎么进“交流空间”，是这样寄过信去吗？好了，祝《掌机王》越办越好。

梁东军

马修：①英雄所见略同，握手！②是斜45度视觉的枪战动作游戏。游戏感觉和周润发著名的片字《英雄本色》非常相似，是一款优秀的美版游戏，容量128M。推荐给梁玩友。③把您的姓名、性别、年龄、拥有掌机、最喜爱游戏、联系地址和想对大家说的简单的话这些以平信或Email形式发给我们就行，如果您有笔名（或昵称）、QQ、Email、联系电话，也可以把这几条也写进来，写通信地址时别忘邮政编码，留电话也不要忘了加区号哦。



谢谢大家的意见和建议



编辑部每月收到读者写给《掌机王》、《掌机王 SP》的来信，其中鼓励赞美之语让小编欣慰；批评、指责之语更让小编们警悟鞭策自己。《掌机王》和《掌机王 SP》的成长，离不开大家的支持，只有您的批评和建议，我们才能及时纠正不足和更加完善，才能让《掌机王》、《掌机王 SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。

各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱

游戏机实用技术杂志社　　《掌机王》收　　　　邮编：730000

或发 Email 到 pocket@ucg.com.cn

中国移动手机用户可以发短信 DC+ 意见与建议到 33557770。

看你们的杂志，可以放松现实中的自己，我不是一个学生，而是一个刚刚面临社会、承受各种压力的读者，是你们的杂志带给我一片另外的天地，谢谢！

南京　万茜



马修：其实，《掌机王》和《掌机王 SP》的读者中不少都是已经走上社会、需要承担不同社会责任的玩家，因为来自于现实生活中的压力，所以玩游戏、看书甚至可以升华到放松精神世界的作用，感谢万茜玩友的评价，小编们也将因为读者们的肯定而再接再厉，更将因为读者们的批评作为鞭策来及时修正完善自己。

某天在复习时想起《掌机王 SP》能参加抽将，就捧起书心疼地剪下一角，在写信封时，我注意到编辑部原来在兰州，而我回去复习时，又发现地理书上分明写着"兰州是我国两个年降水量低于 400ml 的特大城市之一，心里慢慢浮现出几个小编的形象来。说 GOUKI 蓬头绝对名符其实，说 SOUL 垢面也不为过，那胜负师又戴帽子又遮脸难道……（笑）倒是铭风马修两位新编好有型啊！是不是刚来的缘故呢？

黄龙波



马修：其实众小编所在的二编室并不在兰州，具体地方嘛，以前说过，这次不说，嘿嘿。不过人不可貌相D，看看经常在杂志上露脸的白白胖胖的多边形，就可以知道小编形象与本人的差异了。不过截稿前几天，马修却因为忙碌而懒了刮胡子，结果至截稿日，已被某些人称为叔叔了。(－_－b)

我想买个烧录器，看了你们《掌机王 SP》第 3 辑的评测，请问用 GBALine 128M 的 ANYU 可以放多大容量的GBA 游戏　压缩率有 GBALink 的 128M 放 256M 高吗？请问现在买 GBALine 好　还是 GBALink 好？买了 GBALine ANYU 还要买 ANYC 吗？

6533166dc



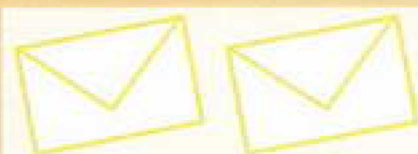
马修：GBALine 的 ANYU 属于移动 U 盘，单位为 BYTE，1BYTE=8bit，这样 128M 的 ANYU 理论上就可以放 1024M 容量的游戏。GBALink ZIP 的压缩率有限，128M 能压缩最大 32M 的游戏，256M 能压缩最大 64M 的游戏。后出的 GBALink ZIP-SE 256M 卡和新出的 ZIP II 则可以压缩 128M 的游戏。但普通的 128M 的 ZIP 卡烧进 256M 只是一个理论上的最优压缩数值；而 GBALine 并没有压缩功能。选择上，GBALink 系列的软件硬件方面都很成熟，而且随着 ZIP II 的发售，原 ZIP、ZIP-SE 都大幅度降价，价格更加平民化；而 GBALine 诞生较晚，软件方面还有一些地方不够完善，不过目前的问题都可以随着软件得以解决，而且自带大容量 U 盘，非常适合没有个人电脑而去网吧或别人家烧录的玩家，选择哪个还看您的需要了。GBALine ANYU 只是一个脱机保存游戏的 U 盘，并不能玩游戏；ANYC 才是可以插到 GBA 上玩的卡带，两者缺一不可。

《掌机王SP》第3辑大奖揭晓 10名中奖者名单公布！

大连市沙河口区	任毅
重庆市	范宽
上海市普陀区	杜波
北京市延庆县	王正阳
广西壮族自治区柳州市	韦龙
河北省唐山市	王易鸥
天津市	吴羽晨
江西南昌市	朱健
四川省成都市	段希源
山东省济南市天桥区	申茂林



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－8668378（8659190）或发Email至ad@ucg.com.cn查询。



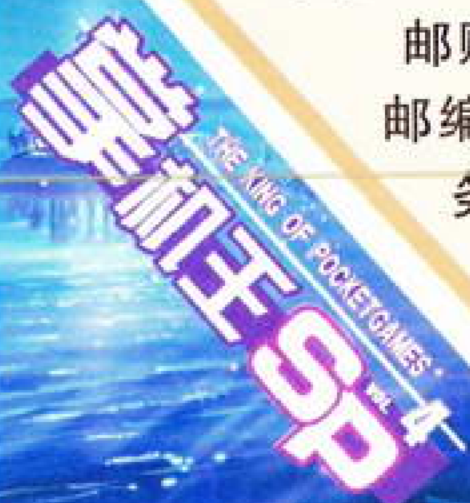
《掌机王》邮购信息



目前杂志社有以下几期《掌机王》可供邮购：

《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000。请大家务写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn



交流空间

开学了，不知又有多少玩家升入和将要升入新的学校，交流空间在此提醒各位，如果您的资料中是以学校、班级作为通信地址时，记得每学年开始时及时更新您的通信地址，更新地址时请在信中注明“交流空间资料更新”的字样。

姓名：张振　笔名：幻陨の妖月
年龄：21　性别：♂
拥有掌机：两台 GBA SP
最喜欢的游戏：DQM、口袋妖怪
QQ：251352653
EMAIL：heavendeath@sina.com.cn
希望各位PM的玩家在看完我写的PM研究后能将各位宝贵的意见和建议告诉我。并欢迎广大上海的有条件出来对战的宠物小精灵玩家，加入我开设的上海PM对战群，群号码是2098395。如果你有GBA和宝石/火叶卡带，有一支可以出来对战的100级PM队伍，请你不要犹豫，立即加入本群。通过验证时请说明你符合以上条件。

姓名：欣茹　昵称：孤独的月亮。
性别：Girl　年龄：16
拥有掌机：GBA、SP
最喜欢的游戏：《牧场物语》、《鬼武者》、《光明之魂》、《黄金太阳》和所有可爱有趣易上手的游戏。
通信地址：上海市浦东新区崂山4村42号505室
邮编：200120
想说的话：以游戏为我们交流的桥梁，来信必复！

姓名：王唯嗣　年龄：18
性别：男　昵称：林克13
拥有掌机：小神游GBA
喜欢的游戏：洛克人、塞尔达传说、游戏王、“《马里奥》系列”
QQ：410663211　Email：fortal@sina.com
想说的话：水平不高、但热爱游戏、有事找我、一起探讨游戏。

姓名：殷子龙　笔名：ELC
性别：男　年龄：24（单身）
爱好：看动漫、画漫画、玩游戏
拥有掌机：GBC、GBA
最爱的游戏：《黄金太阳》、《恶魔城 晓月圆舞曲》、《格斗之王EX2》、《街头霸王2X》
地址：四川省乐山市海棠路72号。
邮编：614000
想说的话：掌机是我的最爱，愿能携手天涯的人也一样爱它。来信必复！

姓名：金钊　昵称：酷漫Tony
性别：GG　年龄：15
爱好：篮球、看书、GBA……
拥有掌机：GB（蓝色）、GBC（绿色）、GBA（透明）
最喜欢的游戏：“《口袋妖怪》系列”
地址：贵州省遵义市玉屏路1巷2号 农机局家属院
邮编：563000　QQ：259328061
想说的话：只要你够爱篮球、《掌机王》、GBA，就赶快来信吧！（100%回信。）

姓名：吴海泉　性别：Boy
拥有掌机：GBA（黑）
拥有卡带：《光明之魂》、《露娜》、《黄金太阳》、《马里奥赛车》和“烧录卡”。
最喜欢游戏：“《恶魔城》系列”、“《口袋妖怪》系列”、“《塞尔达传说》系列”……
地址：广东省珠海市第一中学高中部高二（17）班
邮编：519015
想说：希望交流，渴望联机。无奈高中，蓄日苦多；孤独寥落，无以为友，如有童心，万望联络。

姓名：尤瀛寰　昵称：没戏难活
年龄：18　性别：男
拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP（都是黑的）
喜爱游戏类型：只要精彩就行，本人喜爱《火纹》、《机战》和《传说》系列。
爱好：足球、游戏、动漫。
地址：福建省永春县蓬壶镇汤城村
邮编：362609
想说的话：爱上游戏是人，都很可爱。

姓名：林定财　昵称：wwdzcjsmxx
性别：比例最多的那个　年龄：17
星座：白羊座　拥有掌机：SP（美版黑色）
拥有游戏：“《恶魔城》系列”、“《马里奥》系列”，忍者神龟、阿童木……
爱好：看小说、童话，同另类音乐，发呆或冥想、玩游戏
Email：wwwdzcjsmxx@mop.com
地址：浙江省温州市苍南县龙港镇高龙路48号
邮编：325802　QQ：298060827
想说的话：高兴时玩游戏，失意时亦玩游戏，梦里也……我整天胡思乱想，欢迎来信交朋友。

姓名：吴柯　　昵称：水瓶座
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA SP（港版蓝）
最喜爱的游戏："《洛克人ZERO》系列"、"《恶魔城》系列"、"《黄金太阳》系列"……
爱好：游戏、动漫、足球、街舞、上网等
Email：kewu-0083@163.com
地址：武汉工程大学吴家湾校区02级计算机及应用(5)班
邮编：430074　　QQ：52999945
电话：139-71487385（话费太贵，故只发短信。）
想说的话：只要你有喜欢的东西，我们就一定能成为好朋友，I believe！

姓名：赵鸿斌　　性别：男
年龄：16　　拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏："《火纹》系列"、"《机战》系列"、"《游戏王》系列"
地址：辽宁省沈阳市于洪区黄海路黄海花园31-11号楼242
邮编：110141　　QQ：21253513
想说的话：其实我挺爱玩的，如果可以，请加我吧。

姓名：周涛　　笔名：the poor
年龄：17　　性别：男
星座：金牛座
拥有掌机：GB（透明）、GBA（透明）（旁人语：BT！）
喜欢的游戏类型：简单耐玩的东东
拥有的游戏：《DQM 旅团之心》、《游戏王5、6》、《牧场物语》《机战》（除A、R外）等等
地址：浙江省杭州市西湖区黄龙体育中心西过渡房3-1-202
邮编：310012
想说的话：本人是一个穷人，电池问题成了我痛中之痛（没钱买记忆棒啊），你们也有这种经历吗？

姓名：魏翔　　昵称：掌机神
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GB、GBP、GBC、GBA
地址：广东省汕头市同平路113号405房
邮编：515000
想说的话：愿广大玩家就像一家人一样相互沟通、了解。(回信率100%)

姓名：谭永成　　年龄：15
性别：BOY　　QQ：261788458
最喜欢的游戏：《黄金太阳》、《机战》、《晓月》、《牧场物语》、《口袋妖怪》
地址：广西柳州市屏山大道294号10栋4单元6楼2号
邮编：545005
想说的话：架起我们之间的《掌机王》，创造出我们的游戏奇迹。

姓名：朱磊　　昵称：风使·岚舞·飓
玩龄：1年　　拥有掌机：GBA
Email：xzxsherlock@sina.com
QQ：83432054　　电话：0459-6764767
手机：139-04190049
地址：黑龙江省大庆市实验中学二年（14）班
邮编：163000
想说的话：希望结识更多喜欢掌机、喜欢游戏的玩家，更希望与同省玩家切磋交流。

姓名：任幕之（Leo）　性别：不是女的
年龄：17　　星座：老老实实的牛
拥有的掌机：红白限定版SP、透明蓝GBA
喜欢的游戏类型：RPG、A·RPG
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《最终幻想》、《游戏王》等，数不清啊！
通信地址：江苏省常熟市梅李中学高三（4）班
邮编：215511
想说的话：PSP、NDS太远，只争SP

姓名：林宇　　性别：BOY
年龄：18　　拥有掌机：GBA（紫色）
爱好：画画、打机　　喜欢的游戏类型：RPG
最喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》、"《黄金太阳》系列"
地址：广东省清远市清城区牛皇庙西一座504
邮编：511500
想说的话：所有玩掌机的同志们，你们好，欢迎来信！

姓名：崔萌　　昵称：崔天才、阿萌
年龄：差几天14　　生日：每年8月29(只要我一直活着)
爱好：掌机、漫画、电脑、音乐、睡觉
拥有掌机：刚卖掉1台，马上入手1台SP
拥有游戏：《马里奥和路易RPG》、"《黄金太阳》系列"、《牧场物语》、《口袋妖怪》
喜爱游戏：以上几个加上"《恶魔城》系列"和"《机战》系列"
电话：0516-5718165
地址：江苏省徐州市撷秀中学初二（1）班
邮编：221000

姓名：杨光　　笔名：TED
昵称：口袋妖怪训练大师　性别：BOY
年龄：12　　星座：天秤座
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"《机战D》、《牧场物语》
地址：上海市国定路227弄18号403室
邮编：200433
想说的话：喜欢《口袋妖怪》的饭丝们，来信吧！

“专区地带”期待更多玩家的参与





PDA 专页









逆转剧场



ソニック
エクスプレス
SONIC EXPRESS
索尼克专迷





都来给专区
提供猛料啊！

《掌机王SP》从第1辑开始就开辟了“专区地带”这个新板块，这里有多个属于FANS的游戏专页，这些专页的开辟受到不少读者的欢迎，也得到了不少玩家的支持，为了让专页的内容更加精彩和有趣，在此希望更多的玩家能够参与进来，来积极给专页投稿吧，只要与该游戏系列有关的内容都可以，比如变态玩法，花边新闻，周边配件，自己的同人漫画等等都行，或者你在网上找到了一个有趣的东西，也可以告诉我们，大家共同办好这属于自己的乐园吧。

稿件一经录用，稿费从优。记住《掌机王》的投稿信箱：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收 邮编：73000
尤其欢迎大家采用Email投稿，Email地址：pocket@ucg.con.cn

文 Tecas 编 LIKY

PDA趣味软件和游戏拾零

游戏：Sky Force



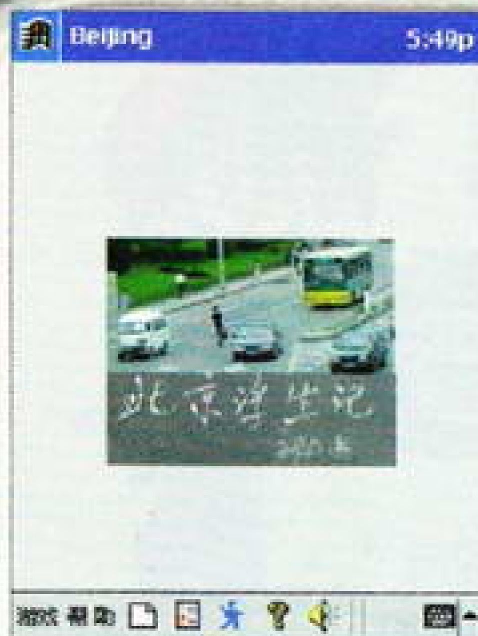
暑假期间，众游戏厂商当然要抓住这个抢钱的黄金时间段，各大主机上的游戏都纷纷蓄力待发。开发PDA游戏的众公司也不是傻子，都拿出看家大作出售，《Sky Force》便是其中最大的赢家。

《Sky Force》最早出现在Nokia S60系列手机上，是一个纵版的飞行射击游戏，而这次的PDA版是在手机版的基础上进行了加强后移植的，绝对是一款射击王牌作品，之前的手机版就已经非常出色，各种声光效果都是同类游戏中的佼佼者，移植到PPC当然又进行了强化。画面上游戏用了2D+3D的表现方式，看似是一款普通的2D STG，不过背景又是由3D的多边形构成。我觉得2D+3D这一设计初衷很好，这样充分利用了PPC的3D机能，又没对其造成过重的负担，所以游戏的画面表现非常出色而且没有拖慢。可以毫不夸张地说《Sky Force》已经达到了PS上同类游戏的效果，难怪有人研究用PPC来模拟PS并且取得了初步进展。游戏中还加入了天气效应，晴天的表现当然是不在话下（废话，传统怎能乱丢？），而真实感十足的云雨天气就让人吃惊了，漫天飞舞的雨滴、云彩还有看得见的旋风本来就足够YY的，再配合上3D的背景会让人觉得是不是PSP提前发售了（笑）。其他的效果诸如击中敌机后的爆炸，子弹的火花等也经过了精心的设计，有一定的真实感，毫不含糊。记得我以前看过一本游戏设计相关的书，里面有一篇文章就是讲爆炸效果是很耗系统资源的，容易发生拖慢。在本作中击落敌机后的爆炸是没有这个现象的，而且自己被敌机击落后的爆炸更加有气势也同样没影响到游戏的流畅度。另外一些细节上的表现也不错，火光、烟尘、碎片等都带来了战争的气氛，让人更有投入感。整个游戏的流程不长，一共只有5个大关，不过难度可不低，敌机往往会成批出现，数量很多，所以初次玩最好还是选择最低难度，省得玩到后面抓狂。《Sky Force》的音效也同样出色，它采用了多声道合成技术，把背景音乐和游戏中各种音效进行了即时混音，输出的质量绝对高，在此我特别建议玩时最好戴上耳机。另外PPC版还加入了半透明、阴影等效果，可见制作组InfiniteDreams（经常玩手机和PDA游戏的玩家应该很熟悉吧）认真进行了移植工作，把PPC的STG类游戏又带到了一个新的境界。操作方面还是“那个”样子（—_—b），在《Sky Force》这样的游戏面前就将就点吧。最后推荐大家体验一下这个PPC的STG最强作之一，它绝对不会让你失望的。



游戏：北京浮生记

比起《Sky Force》，《北京浮生记》则是一个简单多了的休闲小游戏，它已经推出了PC、Palm、PPC、手机等多个版本（某编语：这下人人有功练了），短小、有趣便是它的特色，玩一局只要十分钟左右，绝对的快餐级游戏（但还是比不过那些“是男人撑过xx秒”^—^）。游戏的背景舞台是在北京，内容也本土化，让我们很有亲



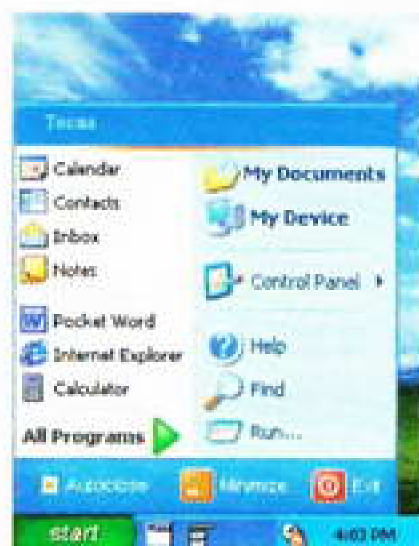
切感。玩家扮演的是一位农村青年，带着仅有的2000元钱到北京闯荡。因为还欠了村长5500元高利贷（注：各个版本有一定的差别，以下同），而且利息高达10%，如果不还清，村长就会时常派小流氓来骚扰、殴打玩家，所以玩家就要想尽一切办法用手中的2000元发家还钱并向富人榜作冲击，成为最富有的人然后去网上参加排名便是游戏的最终目标。在PPC版中玩家可以在西直门、崇文门等六个地方来回贩卖D版VCD、走私香烟、假白酒甚至走私汽车来获得利润。起初因为只有2000元，当然要靠便宜的D版VCD起家，接下来有了一定的资本最好就把欠的钱还了，一来欠钱还钱天经地义，二来也免得被村长派来的打手打到医院里去，那样更是要花上一笔。等到贩卖D版VCD、走私香烟等廉价物品起家后就可以考虑来点大买卖了，要成为富人也只有靠这些才行。



游戏中的一些新闻也很有趣，实际上却是一些重要提示。比如：“专家说，北京空气含有多种矿物质，营养丰富”、“北京新闻：市民反映有人在某某地方卖假酒”都是对下一步会发生的情况做的暗示，这就要靠自己去体会了，这些往往就是做生意成败的关键。游戏中玩家一共要完成四十个回合，也就是在北京的四十天，所有回合结束后就是评分了，看谁在这固定的回合数中赚更多的钱。另外这个游戏的所有内容都是随机发生的，和“《风来西林》系列”一样属于“1000遍游”的游戏，没有固定的模式和套路，也就没有所谓的攻略了，完全要靠玩家亲自去分析形势，然后有选择地投资并向富人榜冲击，耐玩度方面绝对是无可挑剔的。在北京的四十天中，不管你是被城管老太抓了罚款还是被小流氓打了，以及要如何处理好手中的活动资金等等，都需要你的随机应变能力来处理。可以说“一切都是未知数”就是《北京浮生记》自推出以来一直长盛不衰的法宝。由于随机性很大，所以要取得高分运气是很重要的，不过只要不乱来加上RP还算说得过去就肯定有的赚。所以自认为没有RPWT的可以带上2000元去北京闯闯，说不定四十天后就会在报纸上看到“杰出青年某某某一夜暴富”；如果RP不好就不要去了，根据我的经验虽然那样也能上报纸，但内容往往是“某某某入不敷出被遣送回乡”之类（笑）。记得作者guoxhao说过：“我在北京浮生，观察它就像医生观察病人，就像巴尔扎克观察巴黎……你在《北京浮生记》里遇到的事情，全是北京每天都在发生的。你如果在北京，恐怕你自己就会遇到，对吧？有一个在北京的IT白领给我来信说，他第一次玩《北京浮生记》想哭。我回信说，够了，兄弟，等新版本出来我第一个送给你，因为你玩懂了这个游戏。”短短的几句话让我了解到了游戏的另一面，一个不起眼的游戏如此贴近生活，但是要说一点，游戏规游戏，大家在现时生活中可不要去干那些卖D版光盘、走私香烟等违法事件哦！

软件：PocketWin

本期最后再给大家介绍一个有趣的小软件：PocketWin，它可以把你的PPC界面改成类似于Windows XP的风格，真没想到现在cosplay风已经刮到掌上电脑上来了（笑）。它可不是一个光有华丽外观的软件，其中还是有很多不错的功能的，让PPC的使用方便了不少。安装后就能在屏幕上直接显示出电量、内存等相关信息，这样就不必去“设置”里面找了。同时还增加了对拖曳操作的支持，可以像使用PC一样把某个图标从一个窗口拖到另一个窗口，PPC本身可是没有这个功能的。还有漂亮的墙纸当然也少不了，支持JPEG格式的图片，所以我们就可以自己剪辑320×240的图片再传到PPC里就能够选用了。它的操作也很像Windows XP，什么开始菜单、控制面版一个都不少，就是功能有点缩水，而且实际使用起来有点慢。不过慢归慢，它能让自己的PPC变得更加漂亮，所以我们要发扬忍耐精神，就当是在等PPC化妆吧（^—^）。



好了，这次先给大家介绍这3个东东，不要嫌少，下次我们慢慢来。

文 皮卡秋&马修 编 马修

VOL.04

口袋妖怪广播台

"口袋妖怪 2004 庆典"活动幕张闭幕盛展



从7月17日开始，日本的11个地方相继举行了"口袋妖怪庆典2004"活动，而第11场也就是此次活动的最后一场闭幕展，是于8月14日和15日在幕张和横滨举办。这里要给大家介绍的，就是幕张展会的胜况。

会场中升起了皮卡丘的大气球，参加活动的人虽多但并不混乱。不少参观者因为都是小孩子，还需要家长带着参加，但有些家长是自己参加活动而把小孩子也带去的。



在会场中央的附近，20多台《口袋妖怪 绿宝石》的试玩机台，使这里非常热闹，毕竟从已公布的影像来看，《口袋妖怪 绿宝石》是非常值得期待的，羡慕那些在展会试玩的玩家哦。

在《口袋妖怪 绿宝石》体验场地旁边，是"口袋妖怪联盟全国大会"的预赛现场，参加者被分组为小学生和中学生以上，虽说参赛者以男孩居多，不过不少小MM还是取得了优异的比赛成绩；而中学以上组虽然年龄层涉及面大，但女性参赛者却几乎没有。值得一提的是，海皇牙在本次预赛中的使用率相当高，不少参赛者都和自己的海皇牙一起拿到了优异的比赛成绩。



▲中学以上组的比赛中应该有不少精彩的高手对决，不过小学生组里的小MM也是"巾帼不让须眉"呢（笑）。

在赛场附近还有神秘船票"しんぴのチケット"的配赠点，在这里，玩家可以用红外线联机设备免费得到去《口袋妖怪 火红・叶绿》中第8岛的船票，这样就可以去抓到来自于"金银"版本的神之口袋妖怪凤凰和露琪亚。



▲"しんぴのチケット"的配赠点的现场，一片繁盛热闹的景像。

除了游戏相关活动之外，庆典活动中还有精彩的互动娱乐演出，不过要买票观看哦，除此之外，还有一些口袋妖怪主题的娱乐游戏、口袋妖怪卡片对战活动、限定版周边贩卖等，这些精彩活动的现场也都很拥挤。



▲小朋友上了舞台，和主持JJ、电极宝宝一起做游戏。



▲口袋周边贩卖大厅，这里的毛绒玩具多而且全。



▲口袋妖怪卡片对战活动中，既有针对新手的讲解，也有高手之间的对战。



▲射击轮盘的游戏，轮盘上是火箭队二人组和他们在"宝石版"TV动画中的精灵们。



▲对应AM3可用GBA观看动画的周边推出的《口袋妖怪》动画卡片的宣传贩卖现场。



▲会场入口附近，能看到巨大的口袋妖怪模型。

《裂空的访问者》相关产品展示

暑假最让口袋迷兴奋的事情有两件，一是新作《口袋妖怪绿宝石》即将在9月16日上市，第二便是第7部口袋剧场《裂空的访问者》的隆重上映了！该影片可以说是有史以来舞台最为华丽、出场精灵最为强大的口袋剧场，其相关介绍和剧情请大家参看前几期的《掌机王SP》，下面我们要向大家介绍的是与该剧场相关的一些产品。

首先是口袋迷最关心的"引换券"！这是任天堂的惯用手段了，本次引换券在购买预售电影票时得到，使用该"引换券"，便可以在今年的6月26日～8月31日之间去指定地点得到相应的一段游戏数据，从而能在《口袋火红·叶绿》游戏中到达隐藏的9号岛屿捕捉珍贵的No.386迪奥希斯了！当然，去的时候记得要带上GBA(SP)和游戏卡哦。(^_^)



不过上述产品的作用都要在日本才能实现，那么国内的玩家怎么办？别着急，与本次剧场相对应的周边产品非常多，下面介绍的这些周边制作精美，绝对值得收藏！

先看看《裂空的访问者》剧场版中出场精灵的毛绒玩具，这一系列产品的种类比较多，除了裂空神龙和迪奥希斯两位主角外，还有两只电极宝宝、皮卡丘等精灵，并伴随卡片、碗面等一起发售。



说到出场精灵，看过该剧场版的朋友可能就想到了影片中出现的新精灵——刚卡兽吧？它们吃三明治的画面真是讨人喜欢，所以纪念品自然也少不了它们，上图这个就是刚卡兽的钥匙坠，有黑色和紫色两种。



最后就是裂空扭蛋（模型）了，除了上次我们介绍过的限定版棋子外，还有很多种不同风格的扭蛋，以及与出场精灵对应的卡片、表、饰物等。



口袋发射枪

口袋妖怪发射枪(ポケモンパッチン)是不久前上市的，每个套件由一把发射装置和3个迷你飞碟组成，售价780日元，另外还有相应的盾牌与之配套。发射枪实际是一种很简单的玩具，不过正是有了GBA《口袋妖怪》的宝石版和火红、叶绿版可爱精灵们的存在，使它同样成为口袋迷们的珍藏。

发射枪套装



▲对应《口袋妖怪 火红》的发射枪，主角为喷火龙，售价780日元。

▲对应《口袋妖怪 叶绿》的发射枪，主角为妙蛙花，售价也是780日元。

▲对应《口袋妖怪红宝石》的发射枪，主角为古拉顿，售价480日元。

▲对应《口袋妖怪蓝宝石》的发射枪，主角为海皇牙，售价480日元。

迷你飞碟（配套"子弹"）



▲对应《口袋妖怪宝石版》的发射枪，都是源自宝石版的精灵，共有4种，售价也都是150日元

靶子



▲最后便是靶子了，售价1500日元，亦是由宝石版的精灵组成。

文 ChinaGba 零式，筐矿狂 编 铭风



牧场百科 动物篇(上)

牧场中若没有了动物，自然少了一分生机。每天浇水收获时，心情烦躁时，去听听动物们的叫声，去看看它们在牧场里活泼地走来走去，游戏仿佛鲜活了起来。动物是我们的好朋友，细心地照顾它们，它们就会给我们丰厚的回报。这期就和大家探讨一下牧场中各种动物。

好感度是所有动物的重要共性，充满爱心地照顾动物就会获得好感。好感度在游戏中以“心”的形式显示，在数值上表示最低为 0，最高为 250。两者的关系请参看下表：

好感	0–24	25–49	50–74	75–99	100–124	125–149	150–174	175–179	200–224	225–249	250
心数	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

其中，鸡、牛、羊的好感度直接决定产出物的质量。产出物类型和各项相关参数见下表：

产品类型	X	M	L	G	P	X
心数	0~3	4~7	8~10	8~10	8~10	8~10
其他条件	无	无	无	参赛夺冠	参赛夺冠且放牧 500 小时以上	P 型动物低几率产出

要说明的是放牧超过 547 小时的 L 型的动物一旦比赛获得冠军会跳过 G 型直接升级为 P 型。因此，在获得 G 型产物前不适当控制放牧时间的话，很可能会和 G 型产物擦肩而过。P 型动物有很低的几率获得 X 型产物，尤其是 X 型羊毛不能靠料理只有靠运气得到。因此 S/L 大法成为获得 X 产物的必用方法，在收获前先保存，不断地碰运气吧。

产品质量越高赚钱也越多，不从它们身上狠捞一把怎么对得起当初为它们付出的动辄几千的金钱？下面的表列明了影响动物好感度和出产物的各种因素：

	鸡	牛	羊	狗	马
去教堂忏悔	立刻 +5	立刻 +5	立刻 +5	立刻 +5	立刻 +5
和动物说话	–	立刻 +1	立刻 +1	–	立刻 +1
给动物刷毛	–	立刻 +1	立刻 +1	–	立刻 +1
抱动物	立刻 +1	–	–	立刻 +1	–
放牧	立刻 +1	立刻 +1	立刻 +1	–	–
吹口哨	–	–	–	第二天 +1	第二天 +1
骑马	–	–	–	–	第二天 +1
被玩家攻击	立刻 –10	立刻 –10	立刻 –10	立刻 –10	–
被野狗袭击	立刻 –10	立刻 –10	立刻 –10	–	–
不理会动物	–	–	–	第二天 25% 可能 –1	第二天 25% 可能 –1

在好天气的星期 1、3，坏天气（雨、雪）的任何一天在 1：00–4：00pm 到教堂左边的门就有忏悔选项，选择“没有好好照顾动物”或“欺负动物”，如果获得神的原谅，所有动物好感立刻 +5。通过这个方法和其他方法相结合可以快速提高动物的好感度。

如果一天内对马吹口哨同时又骑马，第二天好感度还是 +1，也就是说两者效果重合。不过好感度越高，吹口哨影响的范围就越大。给牛羊挤奶或剪毛不增加好感。除了用农具攻击之外其他



加减好感的方式都是一次有效，重复做无效果。

介绍完动物的共性，接下来我们先重点介绍鸡、牛、羊这几种可以获利的动物的相关知识。

鸡、牛、羊比起任劳任怨的狗、马还多出了一个状态属性，要经常留意它们的心情，否则它们不高兴的话是不会产出的。下面对非高兴属性分别说明：

1.不高兴：引起动物不高兴的原因有：忘记喂食（第二天）、恶劣天气放牧（超过三小时）、被野狗袭击（立刻）、被玩家用农具攻击（立刻）。如果动物不高兴的第二天没有引起动物不高兴的因素，动物的状态有三种变化可能：仍然不高兴、变回健康状态、生病。如果动物不高兴的第二天仍然有动物不高兴的因素存在（例如第一天不喂食动物不高兴后第二天仍然不喂食），动物的状态变化可能就只有两种：仍然不高兴或生病。因此对不高兴的动物首先要消除动物不高兴的因素，然后用S/L大法。注意：放牧的动物不会生病，所以如果懒得用S/L大法，放牧也是使动物高兴的好办法。

2.生病：如果动物已经生病，就不能靠放牧或S/L大法了。生病的动物第二天只有两种可能：继续生病或死亡，这两种都不是我们所期待的，所以必须去养鸡场或尤德尔牧场去买动物药给动物治病。

3.怀孕：只有牛羊可以怀孕，使牛羊怀孕的办法是到尤德尔牧场买牛种或羊种然后对相应的动物使用（不要想杂交出新品种又能挤奶又能剪毛！）。牛羊妊娠期均为21天，期间不能产出也不能参加比赛。怀孕动物的饲料要放置在专用的饲料栏里（母婴专坐？）注意：只有健康的成年牛羊才能怀孕，剪过羊毛的羊不能怀孕。怀孕生出的动物一开始就有较高的随机好感度，其范围是0-124（五心以下），小牛15天成长为中牛，中牛7天成长为大牛，刚买回来的是中牛，只有大牛才能挤奶。



4.孵化中的蛋：把鸡蛋放到孵化箱，3天后新生命就诞生了。刚孵化出的小鸡好感度随机为（0-9），用不同类型的蛋孵化出的小鸡没有区别。小鸡不用喂饲料也不会下蛋，七天后成长为大鸡。

鸡、牛、羊寿命分别是鸡3～5年，羊4～6年，牛5～7年。进入这个时间段的动物每天早晨有一定的可能魂归天国，可以用S/L大法延长它们的寿命。动物自然死亡不会影响村民的好感，但每病死一只全体村民好感-3。

鸡、牛、羊的饲养方法可以分为圈养和放牧。

圈养：将动物放在相应的动物小屋里喂养。优点是不怕恶劣天气的影响和野狗的骚扰，而且省时间（在房屋内时间是停滞的）；缺点是好感度增加较慢和不能得到P型产品。圈养的动物每天都要放置等于小屋里动物的数量的饲料。判定动物进食的时间是每天清晨6：00，也就是说在已经喂食的情况下如果你凌晨5：00将动物从放有食物的小屋中抱（推）出，第二天游戏仍会判定这只动物未进食。

放牧：将动物放在牧场里露天喂养。优点是节省饲料、好感度增加快，可以获得高级的P型产品，而且放牧的动物不会生病；缺点是会受到恶劣天气的影响和野狗的骚扰。放牧的动物进食时间必须超过5小时。鸡会自己找东西吃，因此只要把鸡往牧场里一放，超过5小时它自己就吃饱了；而牛羊一定要吃成熟的牧草（它们很听话，不会啃庄稼的），牧场里长有成熟牧草的话就不用另外在小屋里放置饲料了。牧草自播种（收割）那天算起每12天长成一次。因此可得出结论，一头牛羊可用11格牧草养活一辈子。这样掐指一算，16头动物全放牧的话种20包草籽就足够了。牛羊就算没有接触到牧草所在地也能吃到（汗……长嘴牛？）。冬天牧草会停止生长，因此建议冬天不要放牧，因为牧草通常不够吃。每年春1日所有牧草会恢复到刚收割完的状态。



为了防止野狗的袭击，放牧的动物最好用栅栏围着。从木材仓库取出的木料会腐烂，所以推荐使用树枝和小石块做栏栅。此外非种子状态的农作物也可以充当天然的栅栏。因为游戏初期时间非常紧张而后期牧场的土地又寸土寸金，所以巧妙的栅栏摆放颇值得推敲。

文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY

FIRE EMBLEM

Vol.04

火纹大陆

《封印之剑》角色 VS "前辈们"

常听一些资深的《FE》玩家说:"《封印之剑》太像《纹章之谜》了。"可能很多从GBA上《封印之剑》开始接触"《FE》系列"的玩家会对这句话有所不解,但我相信了解整个系列的玩家一定不会对这句话提出异论。至于对前几作不太了解的玩家,只要你坚持着向下看相信你也会对这句话深有同感。

"《FE》系列"每作都会有一些历代的特色人物,比如说主角身边的小红小绿,天马三姐妹等等,这些都是《FE》玩家津津乐道的。《封印之剑》是自《多拉基亚776》之后3年才推出的《FE》新作,而且又是"《FE》系列"第一次登陆任氏的新掌机(当时而言),可能是为了更多的吸引老FE玩家,《封印之剑》在很多人物的设计和剧情的布置上都和前几作《FE》有相似之处,特别是和号称"《FE》系列"最受好评的《纹章之谜》有绝大的相似之处。

主角身边的人物



《纹章之谜》主角一出场便带着小红、小绿两位骑士外加一名老骑士、一个弓箭手和一个重甲,当然还有骑飞马的公主。而《封印之剑》则是除了骑飞马的公主以外其它一律照搬。巧得是,两作的第一关都是收复被"斧男"们占领了的城堡……说到小红小绿这的确是《FE》的一大特色,多部作品中都有这样角色,比如《圣战系谱》上部中一开始出现的那两位,以及后来《烈火之剑》中跟随琳的那两位。至于老骑士,在《多拉基亚776》中英雄无敌的菲恩其实也担任着这个角色,只不过菲恩英俊潇洒、能力超强使得"老骑士"这类角色第一次有了用武之地。

第二关加入的佣兵队

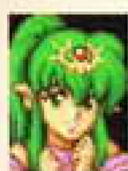
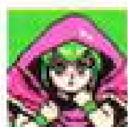
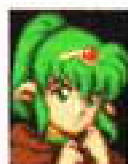
一个拿剑的佣兵带着几个斧男组成了一个佣兵队,并且出现在第二关加入了主角一行。这又是《纹谜》(《纹章之谜》的简称)与《封印》(《封印之剑》的简称)相似之处,只不过奥古玛出场带着三个斧男,迪克出场带着的是两个斧男加一个飞马。抛开乱入的飞马不谈,迪克出场带着的两个斧男与奥古玛手下的三个斧男不论是职业和长相都是极为相似,我们大可认为这是某几个三流演员演完A戏又去演B戏。至于队长同志,奥古玛与迪克的相似度真是举不胜举,职业相同、脸上都有刀疤、和我方某一人物曾相识过、又和我方一红衣剑士成为了好战友等等,怪不得有人第一次见了迪克就大喊"奥古玛"。

红发的酷剑士



剑士这一系列职业一直以来都是《FE》玩家所钟爱的,自然有着这种职业的人物基本上都是人气绝大的角色。《纹谜》中的那巴尔以超强的实力和冷俊的外貌赢得了无数女性《FE》玩家的心,可以说他是当时FE系列的一大明星偶像,关于他的同人作品至今在日本还有许许多多。到了《封印》上那巴尔和奥古玛一样也"借尸还魂"了,《封印》第四关加入的红发剑士鲁特加可以说就是那巴尔的翻版。记得《纹谜》动画的第二集就叫做《真红的剑士》,那一集

也正好是那巴尔的出场，因此“红”就成了那巴尔的特点。为了突出“红”这一特点，鲁特加造型是从上至下一片“红”，红发、红衣，甚至也拿着把和那巴尔一样的必杀剑，一样也是游戏早期作为敌人出现被说得加入，可以说两人相像之程度甚至超过了迪克COS奥古玛。两人的性格都是冷酷，但那巴尔是那种漠视一切的冷酷，而鲁特加则是被仇恨占据了内心而发出的冷酷，可能这就是两人惟一的不同处了。


神龙族的幼女

历代作品中，龙族作为战斗单位加入的便只有《封印》和《纹谜》，《纹谜》中有两名龙族加入，其中一个便是神龙族的后裔芝琪，《封印》则只有一位，她就是和芝琪同是神龙族后裔的珐。这两个神龙族的后裔，有一个共通的特点那就是都活了几百岁但心理和生理都只是相当于人类五六岁时的状态，可以说都是“幼儿龙”。在战场上，两人都是强大的战斗单位，只是一旦龙石用尽，两人都会……其实这两个人物相似之处是非常之多的，例如她们都十分喜欢主角并还叫主角为“大哥哥”。而且据我所知，这两个“幼儿龙”在部分有“罗莉控”倾向的《FE》玩家的心中可是并列处在最高地位的。

美丽、强大的敌方女性



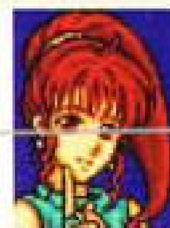

像《FE》这种史诗般故事情节的游戏中悲剧人物是十分常见的，而悲剧人物又多是一些敌方角色。《圣战系谱》中敌方女性角色不少，而且这一作中又成功地塑造了《FE》史上最有人气的角色之一雷神——依秀塔尔。依秀塔尔这个人物成功了，“集百家之长”的《封印》自然也不会放过她，就这样一个《封印》版的依秀塔尔诞生了，她就是人称淑女贤者的布露妮娅。这两个人物在剧中的定位是完全一样的，同样美丽、强大、又都是深爱着敌方的首领，并且为人正直可敬，最后又都是一样战死沙场，香消玉散，惹人怜。总的来说布露妮娅没有取得像依秀塔尔那样的成功，虽然人们也用美丽、可敬、可怜的言语去评说她，但她的人气却不能像依秀塔尔那样长久不衰。原因，其实很简单，依秀塔尔出现在1996年，在当时的ACG界这类角色并不是太多，突然出现了一个便让人们眼前为之一亮，之后便是记忆犹新啊。而在2002年的ACG界，这类角色已泛滥，几乎是每一个正剧的ACG作品都有这类人物，这时布露妮娅的出现已无多少新鲜感，这个人物的一切就好像早在预料之中一样，再加上《封印》对这个角色本身刻画的就十分笼统，给人一种可有可无的感觉，这样自然人们深记在心中就只有布露妮娅艳丽的容貌和成熟的女人味了。

“《FE》系列”的神秘人物

如果说谁是几乎每作《FE》都有登场的人物，那就只可能是游戏中断时出现的那位红发女士了。这位红发女士名叫安娜，第一次出现是在《纹章》一代《暗黑龙与光明剑》的第十三章，后来她就作为负责游戏中断的人物出现了。因为《圣战系谱》无中断，所以她就改行去商店街做起了买卖，后来在《封印》与《烈火》中她除了干老本行“中断”又开起了隐藏商店开始发横财。除了在大大不同于其他《FE》作品的《外传》中没有出场以外，她可以说是《FE》各作的全勤人物。假如哪一天“《FE》系列”也开始恶搞，安娜女士很可能会以隐藏的人物身分加入，当然也很可能会作为强到逆天的隐藏BOSS出现在我们的面前。



“《FE》系列”已有7作，各作之间相似的人物不在少数，在此就不介绍比如“天马三姐妹”以及“龙型BOSS”、“邪恶主教”这样大众级“情人”了。因为历代故事构架过于相同，所以当《暗黑巫女》（《封印》的前身）公布时，很多人都认为故事是该如此的：“某国国王被暗黑巫女控制发动了战争。”可是当改标题为《封印之剑》并发售后却让很多之前如此认为的玩家大吃了一惊，看似落入俗套的“王子复仇记”故事竟然是如此一回事，很多人都没有料想到BOSS泽费鲁和伊多竟然和以往《FE》作中BOSS们相差如此之大。可惜，过于局限于以前作品思路上的《封印之剑》并没有走出“王子复仇记”的老圈子，就算是在最后出现了如此具有冲击性的剧情，也因为游戏本身对人物刻画以及剧情描述上的不足使得本应使人震撼的剧情变得平淡无奇。




《封印之剑》在改变固有故事构架的变革上成功了一半，一年后它的前传《烈火之剑》强化了对人物刻画以及剧情描述，大幅度改变了故事构架和人物定位，并且还受到了热烈的好评。可以说《封印之剑》半只脚走出了“《FE》系列”原有制作思路的束缚，《烈火之剑》则是完全自由起来，开始寻找新的道路。

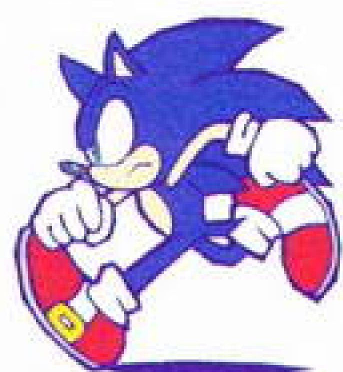
文 猫太

ソニックエクスプレス SONIC EXPRESS

Vol.4 索尼克专递



Hey! Guys! 我们又见面了。相信大家拿到这本《掌机王SP4》时，已经是放学的途中了吧！对啊！新的学期又要开始了，这意味着玩家不可以再像暑假中那么疯狂地玩游戏，要以学业为重，OK？不过大家害怕因为自己要上学而担心会错过很多掌机上的作品或者是新情报，《掌机王SP》会像你书包中的其中一本教课书那样，带给你更多丰富的知识。话说回来，不知道大家在暑假中都玩了些什么游戏呢？现在猫猫已经完全沉迷于《光明力量 暗龙复活》和《召唤之夜 铸剑物语2》当中，其中的后者在《UCG》中还有详细的攻略哦！大家一定不可以错过。当然，《索尼克A3》也是在不断地研究其中好玩的东西，与读者们一起分享。好了，废话说完，现在让我分享这一次的内容吧……



啊！忘记了，大家要记得把自己的原创画稿或者短篇同人小说投过来哦！邮箱地址是pocket@ucg.com.cn，猫猫欢迎大家踊跃投稿！

新作花絮

《索尼克A3》发售至今已经有几个月了，因此本期是最后一次公布该作的花絮精华。不过玩家并不用担心，下期同样会为大家献上神秘的新作介绍，请所有FANS密切留意哦！这次作为《A3》的最后一次报道，题材就是当玩家选择克利姆作为搭档时，蓄力后就会让巧儿变身成为领队的样子，再按一下B键还可以让巧儿攻击附近的敌人。但如果画面中没有任何敌人的话，巧儿就会做出一个像小孩子般的哭泣动作，十分可爱。下面就把这些场景为玩家们献上吧！

索尼克



特尔斯



艾米



纳克尔斯



纳克尔斯声优



姓名：神奈延年（原名林延年）
出身：日本东京
生日：只告诉大家6月10日(双子座)
特技：吉他、游泳
喜欢的游戏：《波波罗古罗伊斯》（故事太感人了）
喜欢的食物：鱼、鸡肉、青瓜和生菜
喜欢的饮料：咖啡
喜欢看的书：《哈里·波特》



相对金丸淳一来说，神奈延年这个名字在大家面前出现的次数肯定要多好几倍。作为日本一线声优的神奈延年，为无数有名的动画和游戏角色增添了独特的色彩。如果说最近他参与的比较有名的作品，那么一定是《火影忍者NARUTO》中的“药师兜”了。声音比较“重”的神奈延年比较适合一些性格有点阴险，好坏各半的角色，像药师兜和纳克尔斯就是最好的典范。另外，最近PS2和NGC上同时发售的Capcom作品《洛克人X 突击任务》中的蜘蛛（スパイダー）也属于无间道的那种角色。不知道今年10月SEGA推出的《光明之泪》中，他所饰演的狼人波古是否会在后面叛变呢？另外，如果是《太空堡垒7》的FANS应该还记得，主人公“热血巴沙那”的声优就是他吧！

我们的索尼克

自从上期猫猫向读者们征稿后，至今为止只有一位读者来信支持！（T_T）可能是因为把征稿启示写在如此不显眼的地方，反应的确是太冷淡了点，不过这位惟一的读者不但把自己心血稿件发了过来，而且还附带大量的信息和原创的故事，实在是难能可贵啊！在这里要表扬一下这位Nana.YX读者。另外，在猫猫的请求下，从本期开始，会让《掌机王SP》中的所有专页都向玩家征集稿件，所以大家不要错过发挥自己兴趣的机会哦！

▼对了对了，差点忘记了介绍这次声优上的角色纳克尔斯，幸好在最后检查了一次，不然肯定被FANS们骂啦，嘻嘻！



▲来自Nana.YX读者的蜡笔画稿，也是支持本栏目的天字第一号FANS。稿件十分有夏天的气息，不过巧儿的身体稍微长了点。但对于一张蜡笔画来说，这张图已经是十分不错了。



▼放了那么多索尼克，应该放些其他图片来调剂一下。这次放出一张阴影的“酷”图片，相对索尼克而言，气氛似乎要浓烈一点。



▲这几张并不是SEGA的官方图片，而是日本玩家自制的手机待机图片，实在是太厉害啦！如果不把这些图片放大，还真不知道这都是同人作品呢！



文 kenyo & LIKY 编 LIKY

Vol.04



《风来之西林》和《特鲁尼克》的相关攻略本

一个游戏发售并走红之后，相关的周边产品就会如潮水一般向玩家涌来，CD、手办、玩偶、书籍等等这些就形成了日本的周边文化。下面就向大家介绍一下《风来之西林》和《特鲁尼克》的相关书籍，首先是官方推出的攻略本。



《西林》SFC版官方攻略本第一弹。从基本操作方法，到“桌子山”迷宫中遇到的各种事件、各种出现的怪物和道具，同伴加入方法，以及攻关技巧等等都有详细介绍，初学者必备！



《西林》SFC版官方攻略本第二弹，详细解说突破“桌子山”爆机之后的3个新迷宫，包括各种新登场的道具，新事件，菲伊的问题全50问图文攻略，以及各迷宫攻略法等等。当然，全怪物全道具资料也都尽数收录，在当时来说还是非常值得购买的。



月影村怪物GB版的官方攻略本“秘传之书”，介绍了进行供养山攻略前必须要掌握的小技巧“风来人基础讲座”，上级技巧满载的“迷宫攻略Q&A”，菲伊的问题100问图文攻略，以及全道具全怪物资料等等，内容非常丰富，可惜当时国内有几个人能够买到呢？



《西林2》未发售之前推出的介绍NPC人物、登场怪物、初期迷宫的攻略、城的建筑方法以及注意事项等等情报的书，向玩家们率先展示了《西林2》的世界。当然还包括一些特别的内容，比如制作人访谈，以及从未在杂志上公开过的情报等等。叫“秘密之卷物”看来还是名副其实的，不过对于现在来说已经没什么价值了。



与游戏同时发售的《西林2》官方攻略本第一弹，包括自朱天山至鬼之岛攻略法的解说，黄金西林城的建造方法，印合成系统介绍以及异种合成方法，新登场怪物的资料等等，对当时的初学者很有帮助。





《西林2》官方攻略本第二弹，全道具、全怪物资料收录，爆机后的新迷宫彻底解析，还有完成“怪物王国”的彻底攻略和技巧。

《西林GB2》的官方攻略本，包括爆机前的详细攻略，爆机后彤坊之穴迷宫的介绍和攻略，制作者访谈，极秘攻关技巧、全道具资料等等。但是对于其他3个隐藏迷宫的介绍甚少，比不上《FAMI通》攻略本的资料完整，也许是CHUNSOFT故意要让给《FAMI通》？



DC版《风来之西林外传》的官方攻略本，全12迷宫完全攻略，网罗全道具和全怪物的资料，还收录有游戏开发者的小建议。外传攻略者必备！

《风来之西林外传》PC版官方攻略本“奥义之书”，在DC版攻略本的基础上做了大幅修改，增加了新道具的详细资料，PC版增加的新迷宫、官网即将提供下





载的新迷宫以及在线购买道具等等系统的介绍，今次更收录了对迷宫攻关很有帮助的各种技巧，叫“奥义之书”看来还是不辱其名的。

PS 版《特鲁尼克 2》的官方攻略本，收录全道具全怪物资料，详细爆机攻略，爆机后的新迷宫彻底解析，全魔法、全战士特技习得法等等。对于当时的玩家来说非常有购买的价值。

GBA 版《特鲁尼克 2》的官方攻略本，比 PS 版的攻略本多了 15 页的心得技巧，其他的资料基本上与 PS 版差别不大，只是配图变成了 GBA 版的而已。

PS2 版《特鲁尼克 3》的官方攻略本，上卷“迷宫踏破篇”刊载了特鲁尼克以及波波罗全迷宫的彻底攻略，各迷宫内出现的道具和出现怪物一览。下卷“超究解析篇”收录





了全道具全怪物资料，冒险履历的全收集法以及小徽章的入手地点等等。也许有些玩家疑惑 CHUNSOFT 把攻略本拆成 2 本来卖，也太会骗钱了吧。其实 CHUNSOFT 这样做完全是因为《特 3》的资料实在太多了，做成一本是装不完的，光是上卷就有336页，下卷更是有400页，而一般游戏的攻略本页数基本不超过 300 页，所以绝对是物超所值的。





GBA 版《特鲁尼克 3》的官方攻略本，上卷比 PS2 版多出 32 页，用来介绍新增加的模式和游戏中的变更点、新增加的怪物等等。下卷同样是400页，增加了心得技巧的介绍。现在《掌机王SP》上刊载的攻略非常详尽，看来大家也没必要特意去买这套攻略本了，就算国内能买到，价格也不菲哦。

《西林》原创专业用语集

【狗仔队】

偷盗事件之后所出现的店主的警卫队的别称，由番犬和盗贼番组成，由于具有与真实世界的“狗仔队”那种穷追不舍的特性，所以也直接把警卫队称为“狗仔队”。

【强夺・抢劫】



对店主所卖的商品垂涎不已，仅着自己持有高强度的装备便贼胆包天，无视店主及其狗仔队的存在，拿了商品就杀出一条血路扬长而去，此种偷盗方式称为“强夺”，通俗点说就是“抢劫”。

【诈骗】



通常与偷盗、抢劫同时进行，先将身上的道具卖给店主“诈骗”一笔钱之后再拾回，然后再捡起店主所卖的商品，在此状态下偷盗抢劫可令店主物财两失，实在恶毒。

解决《西林 GB2 中文版》的 BUG

广西南宁的陆大宁玩友来信，他看到《掌机王SP》第一辑的“GB游戏怀旧长廊”中李尔玩友在玩《西林 GB2 中文版》时到某个地方死机无法继续，特地来指出解决办法。

我估计就是在去打那个有翅膀的家伙时死机，在这里小弟我有一招可以让《西林GB2中文版》的拥有者们不再为此头痛。在去打那个家伙时，各位可确定自己身上是否有“大房卷轴”（中文版的道具名），若没有，则可以去迷宫中找，当然也可以买。如果到了BOSS房间的前一层依然没有的话，那就要重新来了，所以最好是在之前的迷宫中就捡到并保存起来。在拥有“大房卷轴”的情况下后一路冲到迷宫BOSS房间的前一层，一进入后立刻使用“大房卷轴”，将此层变成大房间，然后再将该层的怪物全部杀光（一个都不能剩，特别要注意是否有新怪物冒出），最好是站在楼梯上杀，杀完了立即下去，这样在打有翅膀的那家伙时就不会死机了（该迷宫好像叫“大门”？），打败他后继续体验这款经典之作吧，后面的游戏已经没有死机现象了！

文 太阳黑子工作室 全能的调停者 编 铭风





VOL.04

逆转剧场

逆转案例

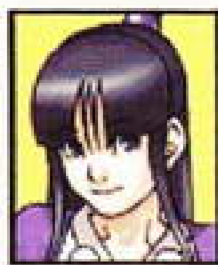
CASE 2 逆转姐妹

案例分析：某夜9点多，成步堂龙一来到其老师绫里千寻的律师事务所，但是刚一进门，一股血腥味就迎面而来。绫里千寻，这个曾经带给他无数希望的女子如今却一动不动地倒在血泊中，而在她身边的，是已经哭成了泪人的绫里真宵。警方很快就接到了报案电话，一位叫做松竹梅世的美艳女子声称其目睹了案发的全过程，而杀人凶手正是千寻的妹妹——绫里真宵！



逆转案例相关人物介绍

被告：绫里真宵



PROFILE：本案例是绫里真宵初次登场的一话，一切都是从千寻的一通电话开始的。绫里千寻掌握了犯罪分子的资料，为了保证资料的安全，她想到了自己在仓院之里修行的妹妹真宵，但她却没有料到事情在中途出了岔子。关于绫里真宵的详细资料之前的专题中已经介绍过，在此就不再赘述。从这一话开始，真宵便踏上了她永无休止的被告里程，如果MARIO里的碧奇公主是绑架FOREVER的话，那么说我们的真宵是被告FOR-EVER也不为过吧。（笑）

被害者：绫里千寻



PROFILE：自母亲在DL6号事件后被泄露的情报搞得身败名裂从而消失后，千寻便一直寻找这位犯人，然而当事情刚有眉目之际，她的生命却也走到了终点。也许是因为千寻虽身为女2号却在《逆转》1、2中的戏份太少的缘故，制作人巧舟在《逆转3》中大大增加了她出场的机会，更以倒叙的形式让她登上了辩护席，我想这对于每一位千寻FANS来说可以算是一个不小的慰藉吧。



死因：钝器殴打致死

CHECK POINT：我们都知道，在第一话的最后，矢张把“思考者”时钟送给了千寻，但是，他万万没有想到他的一片好意再一次酿成了悲剧。

真凶：小中 大(こなか まさる)



PROFILE：小中文化(コナカルチャ，小中“コナカ”与文化“カルチャー”的合成词)的社长，浑身散发着珠光宝气，说起话来满口abc，要是你以为他是个装模作样的假洋鬼子那就大错特错了。小中大是个如假包换的西方人，虽然他有个很日本化的名字，虽然他日语说的也还算不错。小中文化表面上是个非常正统的大公司，但是小中大(怎么感觉像在念绕口令)在背地里干的却都是些见不得人的勾当，他处心积虑搜集一些政府要员的情报，然后再以此威胁他们从中牟取暴利。他的丑恶罪行很快就被千寻发现，为了灭口，他向千寻伸出了魔爪。小中大这个名字的由来其实很简单，就是大中小的意思(^_^)。

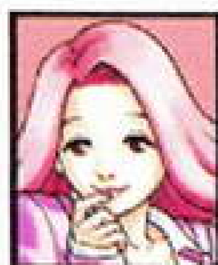
杀人动机：杀人灭口，千寻所收集的情报就装在“思考者”时钟内，这一切都被小中大所得知，他不但杀害千寻抢走了情报，更导演了一场栽赃驾祸的闹剧。







其他相关人物：松竹 梅世(しょうちく うめよ)



PROFILE：本次案件的目击证人，案发当时，松竹梅世正在千寻事务所对面的板东酒店中，她从窗口目击了整个案发过程，也正是她向警察报案的。粉红色是松竹梅世最大的特征，粉红色的头发，粉红色的制服，一眼看上去就给人一种极其娇嗔的感觉，而她平时说话也是嗲声嗲气，就连板东酒店的服务生都被她迷得晕头转向。但是，时不时的性格180度大逆转也是她的特色之一。另外，松竹梅世的出现也向我们证明了一个趋势，那就是，RY(RY是什么？看DOA去！)已经不再是家用机游戏的专利，只要技术高，掌机一样摇！咳咳……松、竹、梅三者都是在严冬都能快然生长的植物，在我国被并称为“岁寒三友”，是国画的主要题材，而在日本，它们也被看作为吉祥的象征，在一些喜庆的日子常常可以看到它们的身影。

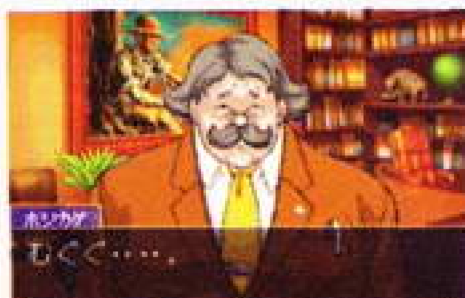





星影 宇宙之介(ほしかげ そらのすけ)



PROFILE：星影是千寻还是新人的时候所在的律师事务所的所长，胖胖的身材，微微上翘的小胡子和挺起的大肚子是他的特征。星影平时都给人一种相当随和的感觉，但是，这次千寻遇害时，他却表现得异常畏首畏尾。当年的DL6号事件中，星影把其秘密泄漏给了小中大，因此一直都在暗中受着他的要挟，而这也正是星影不肯帮助真宵的原因。在《逆转3》第一话中，星影宇宙之介以千寻老师的身分登场，指导着千寻完成其人生第二次个人审理。星影宇宙之介这个名字的由来目前还没有确定的说法，较多的一种说法认为星影这个姓来自日本著名推理小说家鲇川哲也笔下的名侦探星影龙三，虽然没有十足的证据，但是我想对于同样是推理小说FAN的巧舟先生来说，借鉴这个名字倒也不是没有道理。





文 LIKY



谈谈《银河战士》电影版

文：时の勇者 chrono

2003年初，网络上曾有传言称任天堂公司有意向把《银河战士》拍成电影，负责公司是曾经拍摄过《美国派》、《Final Destination》等的Zide/Perry娱乐公司，不过这个传言放出之后就是长时间的沉寂，再也没有任何消息了，令人怀疑其真实程度究竟有多少，会不会只是一个愚人节的玩笑。

然而就在今年年中，有关《银河战士》电影版的消息再度在网络上出现，这次言之凿凿，而且内容与一年前的传言迥异！任天堂要拍《银河战士》电影是没错，但负责拍摄工作的并不是之前传说的Zide/Perry，而是著名的香港导演吴宇森的虎山娱乐工作室（Tiger Hill Studio），他的老搭档张家振和福克斯霍芬（Fox Hoven）将担任影片的制片人。据报道，福克斯霍芬称他们一致认为该片应该是一部大投资大制作的科幻影片，讲述宇宙最强的赏金猎人萨姆斯与外星怪物Metroid和企图控制宇宙的Mother Brain的战斗经历。预计影片的拍摄投资将超过1亿美元，并可能拍成系列片（仿《指环王》、《黑客帝国》和《蜘蛛人》，也做成三部曲？），第一部将于2006年拍摄完成并公映。



▲电影版中的萨姆斯会是这个造型吗？

从目前的状况来看，这个消息应该是确切无疑的了，《银河战士》将成为任天堂继《超级马里奥》、《口袋妖怪》后第三款改编成电影的游戏，实在是可喜可贺。不过我们这些忠实的银河FANS还有一丝担心，John Woo究竟该如何把无数游戏迷心中的经典大作改编为电影呢？在这方面好莱坞不乏失败的例子，比如《生化危机》。

作为游戏，只要好玩就足够了，萨姆斯只需要不停地探索、杀敌；而作为电影，需要的则是故事情节、戏剧冲突和角色刻画，而在游戏原作中这几点几乎为零，难以想像电影将如何进行改编来丰富剧情。个人估计惟一可展开的，可能就是庞大的银河联邦内部组织了，也许会出现几个萨姆斯的重要同伴？对于导演吴宇森，我们并不陌生，他以“暴力美学”著称于电影界，其导演的《英雄本色》被无数人奉为经典，进军好莱坞后的《断箭》、《变脸》更是奠定了他的国际大导演地位。然而他过于强烈的个人色彩也是他的一大缺点，后来出的《碟中谍2》、《风语者》等电影均未能获得太大好评，尤其是《碟中谍2》，吴导的标志——“白鸽”的一再出现令人十分反胃。今年年初国内放映了他的新作《致命报酬》（Pay Check），笔者还没有看过，不知道吴导现在状态如何。平心而论，吴宇森的导演能力是


▲在今年E3展上亲自试玩NDS版《银河战士》的吴宇森。

不容置疑的，我们只是希望他别把《银河战士》这个外星球上的孤独冒险故事拍的和香港枪战一样，关键时刻千万别飞起一群“外星白鸽”（不过令人稍感安心的是据说吴宇森也是个“银河战士迷”，在今年的E3大展时还亲自试玩了NDS版的《银河战士Prime：猎人》）。还有一点，影片如何演出也值得关注，不会如游戏中一样让女主角通篇都套在盔甲里吧（机械战警 or 蜘蛛人？）。不过福克斯对吴宇森极为有信心，他表示“吴宇森是好莱坞翻拍游戏电影最好的导演。《马克思·佩恩》和《Getaway》的电影版就是他一手完成的。”

最后来一点花絮：不久前某国际著名游戏网站曾经对扮演萨姆斯的候选者做了无责任的猜测，从若干当红好莱坞女星中挑出了几个“适格者”并加以评判，十分有趣。可惜笔者现在找不到该网页了，不然也可以拿出来与大家分享，看看是否符合自己心中的萨姆斯形象。



▲作为《银河战士 零点任务》的广告代言人，赛车女皇森下千里已经有过扮演萨姆斯的经验了，不知道吴宇森会不会看上她呢？（笑）





森下千里小档案

身高：166cm

体重：48KG

三围：B88、W55、H87

血型：A

生日：1981年9月1日

出生地：日本爱知县

特长：喝啤酒、动画配音

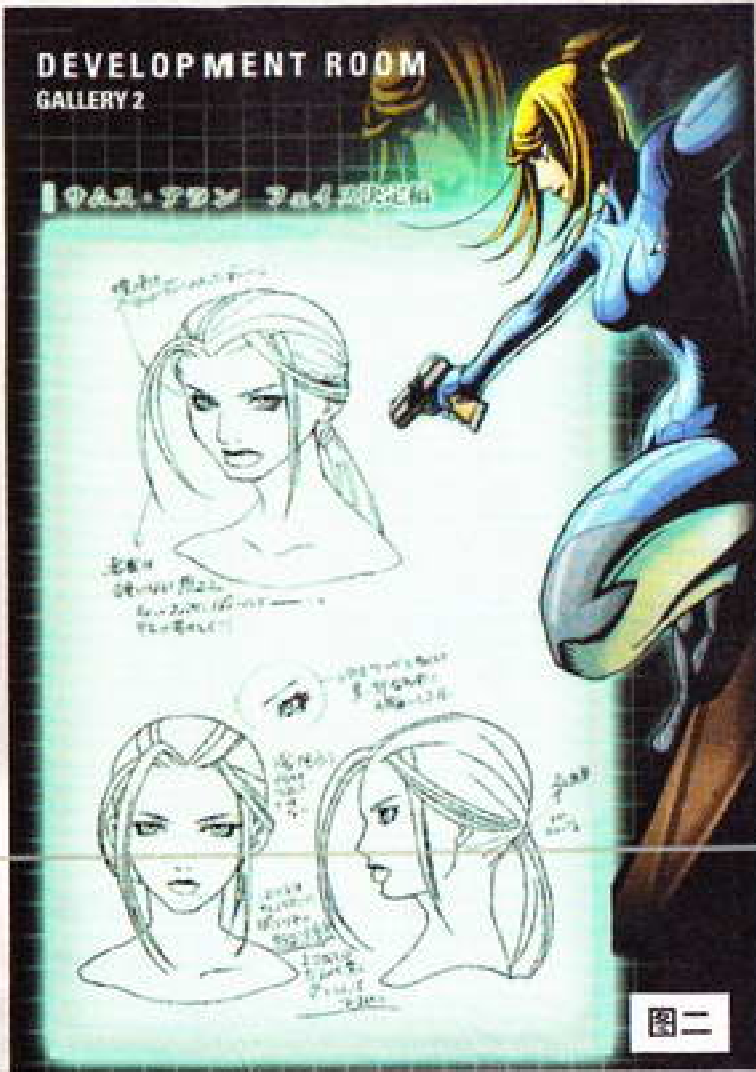
最喜欢的运动：篮球

《零点任务》中的萨姆斯原画设定

以下是萨姆斯在《零点任务》中的原画设定资料，我们来看看在游戏中身段性感而又身手矫健的萨姆斯是如何被设定出来的。图一是身体各个部分的设定，相当细致。图二是面部的设定，最明显的特征就是萨姆斯具有西方女性的性感嘴唇。



图一



图二

口袋棒球日记 第2回

文 铭风

《口袋棒球》专页再开！

上期因为时间问题，没有来得及制作口袋棒球相关的东西。导致上一辑《掌机王SP》中没有了“《口袋棒球》专页”，在这里向各位玩家抱歉了。现在来说说游戏，总的来说这次的《口袋棒球 1+2》可说是对GBC版原汁原味的复刻，除了强化了音画效果，系统上没有任何改变。风格上和6代相同，里面还用了前几作的场景。



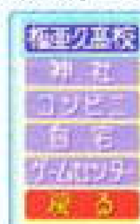


口袋棒球1 极亚久高校篇

第一章 黎明编——棒球部再建

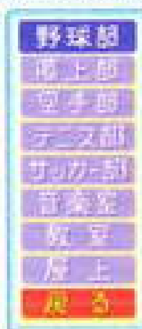


我们的主角转校来到了极亚久高校，当同桌龟田得知他要加入野球部时大为吃惊。来到了棒球部发现这里非常破旧，但是这却激起了主角的斗志。学校棒球部由霸道老大所控制。在比赛以大比分输掉了之后老大迁怒于外藤，最后导致棒球部倒塌，除了主角和外藤外全部进了医院。教导主任见状要废除棒球部，给出的理由是人员不够。主角当然不能允许自己喜爱的棒球部就这样没了。于是为了延续棒球部去寻找部员。





▲活动范围有学校等几个地点。





▲大部分队员都是在学校中收得。

要点：本章需要在主角在规定的时间内找齐 9 个队员，这样才允许让棒球部继续生存。在老师的帮助下主角在附近寻找了起来。

投手		荒井银	剧情加入
平山	游戏房	荒井晴	剧情加入
武田	陆上部	田中	学校教室
三鹰	テニス部	铃木	学校教室
野手		佐藤	学校屋上
龟田	剧情加入	水原	音乐室
外藤	剧情加入	村上	空手部
荒井金	剧情加入	ボブ	サッカー部

其他地点：游戏中的每个地点都有存在的原因的，在不同的时期会发生不同的事件，事件对主角的能力有影响。游戏多次后熟记各个场景的作用就能陪养出更强的角色。



▲去神社两次以上便可遇见“猪狩进”，如果是投手的话去多次可学会变化球。



▲回家多次可回忆起小时候去甲子园的情景……



◀察看テ-ド中的“野球部员”选项能够察看所找到的队员。

迷你游戏详解

要收得某些强力队员光靠前去交谈是不行的，还要完成相应的迷你游戏。



▲在钢琴室出色的演奏钢琴才能使水原加入。

▲空手部的迷你游戏，在上方会出现村上的攻击方向。瞬间按下相反的方向键便可躲避。

▲足球部的迷你游戏，饶过所有的队员将球踢入球门。



▲在秒表转到规定时间内按下A便可，连赢3次便胜利。第3次秒表的时间在最后一秒时会消失。



▲要收得三鹰要前往网球部2次，一阵杯子旋转之后会要你选出球或骰子所在的杯子，当然还会询问你一共旋转几次杯子……

收集足够的队员后在3月4周来跟教导主任汇报，但他还想以没有领队为名废除棒球部。这时老师挺身而出，承担起了领队的工作，并让教导主任哑口无言，实在太让人兴奋了。

待续……



全女友攻略方法

之前已经说过，游戏中能够象心跳回忆一样结交女友并约会。而要结交女友，一般需要达成一定的条件，这可说是游戏的最大隐藏要素。在1代中可结交的女友总共有六位（这个从デード中的评价便可看出），这里就为大家讲解一下。

进藤　明日香：身体虚弱的女孩

1. 去教室可增加好感度。
2. 在平常会约你去河边，选A前往。
3. 发生她3天没来学校的事件，之后去她家探望她。
4. 发生路上遇见她的事件，之后送昏倒的她去医院。
5. 好感一定时约你一起吃饭，前去可成为女友。
6. 之后就可以打电话约会她了。
7. 甲子园最终战会得知她病危的消息。
8. 选前去比赛且胜利才是完美结局。



▲好感高的话到一定时间便会前去神社。

独田　真里子：爱玩的黄发女孩

◎随机事件电玩店遇见，会增加好感。
◎随机事件汉堡店遇见，会增加好感。

1. 去电玩店多次可遇见。
2. 遇上她被警察纠缠，选B，得知她的名字。
3. 接到她的电话选BCD随机遇见（千万不要选A无视）
4. 第2年圣诞节遇见得到电话，拨打留言后选YES以后便可以约会她了。



▲"网球贵公子"三鹰经常会出现约会你的女友。

石田　由纪：棒球部的经理人

1. 随剧情出现。一直去棒球部便可增加好感。
2. 后期发生事件后便可约会她。
3. 一直交往到最后便可发生结局。



▲棒球部的顾问和经理人。

佐濑　美奈子：蓝发杂货店女孩

1. 初次去杂货店可遇见。
2. 随机和眼镜杂货店买东西遇见。
3. 之后前往杂货店会再遇见一次。
4. 然后随机在街上看到了她，但她却立刻消失在了人群中。幸运的是主角拣到了她的执照。
5. 前往杂货店将执照还给了她。
6. 随机河边遇见，替她消除忧愁。
7. 去杂货店相约一起去吃饭。
8. 之后可去杂货店约会她了，打电话没用的。
9. 最后比赛时会得知她即将上飞机去外国经营花店。当然还是选择前去比赛才是最好的结局。



▲她会主动约你并告之她要前往英国经营花店。



下回待续……

文 烛之武 编 马修

射人先射马，擒贼先擒王
——掌机游戏BOSS略谈

BOSS，又称老板、大头、关底、老大、总部、司令部、大佬等。自《超级马里奥兄弟》将其确立为游戏基本要素以来，及至今日已随游戏本身的发展而愈加丰富起来。除了某些特殊游戏，几乎所有的游戏都缺不了这个角色，有很多游戏还特别设计了BOSS RUSH模式供玩家挑战，这也是BOSS的吸引力。说它有吸引力，就是因为它独一无二，BOSS都有自己的特征。若就游戏来说，每个游戏BOSS都有些共同点，于是就形成了这个游戏的BOSS特色，也就是该游戏的特色。举个例子来说，你不论过去、现在或是可以预见的将来都不可能看到卡比作为《机战》的BOSS登场吧？（不过世事难料，在下也不能把话说的那么绝吧，兴许有一天会有那样的事情发生也未可知呢……）

价值

著名哲学家烛之武（-_-b）曾经说过："事物的存在皆有其价值。"那么，我们就来分析一下BOSS的存在究竟意义何在。首先，我们知道，现在的游戏大多是有育成系统的，即便没有，在游戏过程中玩家本身的游戏水平也会有相应的提高，这样看来，BOSS似乎就是用来检验玩家的游戏水平的——此其一也。我们来接着看：假如玩家在经历了漫长的冒险，练就了一身钢铁般的本领后，却还要一味地消灭那些千篇一律的杂兵，那我们这身强力装备不是毫无价值了？辛辛苦苦练级不是归于徒劳了？这样看来，BOSS似乎就是用来体现我们的冒险价值的——此其二也。我们再接着看：游戏基本上都是有正义与邪恶之分的，而不论是正义一方还是邪恶一方，基本上都有自己的领袖（老大）人物。厂商一般不会设计出如"目的是杀光××大陆的所有喽喽兵"这样的剧情吧？这样看来，BOSS的存在似乎就是因为剧情的需要了——此其三也。

刚才说的是BOSS，这里还要把"小BOSS"提出来单独说一下。众所周知，小BOSS就是指在游戏进程中隔三差五就来送一回死、即使你有心饶人他还是要自寻死路的那类敌人。小BOSS除了具有上面谈过的三条价值外，还有一个用处：使玩家在游戏中能够清楚的认识到自己是否达到了应有的水平，以免在最终试练中铩羽而归。举个例子，比如在游戏进行到五分之一时，你的等级为10级，照这个速度，到了最终BOSS那里你只有40级，可如果没有60级你是毫无胜算的。相应的，你现在有15级，这时如果有个BOSS，便可以提前检测一下，如果等级太低就赶快升几级，这样也就避免了在游戏末期进行长时间枯燥地练级了。这点在RPG中体现得尤为明显。

分类

作为BOSS，不强是不可能的，不然以上谈的三条就没有意义了。然而不管你如何强，最终还是赢我不得，不然还玩个做什么？以此为前提，可以把BOSS分为两大类，一种是只要肯花时间、有足够的耐性就一定能够打败的BOSS。这类BOSS大多在拥有育成系统的游戏中出现，这其中RPG、A·RPG和S·RPG占了绝大部分；另一种就是只有付出努力、苦练技巧才能打败的BOSS，这类BOSS主要出现在没有育成系统的游戏，如FTG和ACT中。（这



▲BOSS嘛，强大是肯定的。

里谈的主要是掌机上的主要游戏类型。）当然，攻关过程中获得几种新能力还是允许的。(旁：“等等！好像还有一种游戏类型吧？”笔者：“好像、没有了吧？”旁：“有！就是那种既不需要耐心，也不需要苦练，可以一边喝茶一边睡觉一边上厕所一边打败的BOSS！比如《星之卡比》中就有好多！”笔者：“这个、不谈……”

先来看第一种BOSS。之前说的“只要肯花时间、有足够的耐性”无疑是指有闲心练级和赚钱。(当然也可以理解为不辞辛苦地到处寻找金手指码。）从这点可以看出，要对付BOSS必须从两方面下手：购买（强化）武器（装备）和练级。前者就没有什么好说的了，这里主要谈谈练级，游戏不可能把BOSS设计成只有练到99级才能打败的怪物，那样的话也没几个人会尝试。而如果不刻意练级的话，以游戏的基本流程来看似乎没有游戏可以达到满级，所以说一般的最终BOSS是不需要刻意地花很多时间去练级便可以送它们归西的。当然练几级还是可以的。但真正恰到好处的优秀作品是连这几级也不需要的，就RPG来说，做到这点的典范便是《黄金太阳》，该游戏只要做到两点基本上就可以去从容地面对最终BOSS了：第一，不要按部就班地按照攻略解谜或动辄就求救于攻略，因为是解谜游戏，依照攻略攻关必然要省去自己思考的时间，也就减少了遇敌次数，杀敌少了级数自然也高不了。当然如果您是解谜天才，解开像《黄金太阳》这样简单的谜题根本就是易如反掌从来不需要思考时间，那么，您是例外，不过就算是不思考，我估计也不会太困难，因为本游戏难度确实不高；第二是遇敌不要选择逃跑，本来该游戏遇敌率就低，您再见人就跑，那还找谁升级去啊？做到以上两点，别说是最终BOSS，就是最终BOSS·改也难不倒你。一边享受解谜的乐趣一边把级练了上去，总比先找攻略解完谜再练级对付最终BOSS好得多吧？其实升级这个东西本身就是枯燥的战斗中的一个调剂，当战斗中突然看到等级上升，那种惊喜带来的感觉是非常微妙的。而在初期就把级练满的做法，在下实在是很不解——当然我自己是这么看的。

接下来该说说另一种BOSS了，之前说了此类BOSS主要存在于FTG和ACT中。那我们就分别分析一下。首先是FTG，先抛开其他不谈，我们至少可以看到玩家与BOSS的HP是相等的，这看上去很公平，但其他因素如攻击力就不



▲不要以为在《机战A》里欺负了我就没事了，《OG2》中再找你们算帐！

尽如此了。所以我们可以把FTG中的BOSS分为两类：一类是实力型，一类是无赖型。前者的招数基本上与玩家使用的角色不相上下，也不难破解，但他机动力极强，且会非常准确地防御或破解你的招数，这样的BOSS打起来很过瘾，即使输了也是心服口服；而另一种呢，从他的类型的名字就可以看出，肯定是攻击力超高且招数破绽极小的地痞无赖，通常情况下，基本上你所有招数都可以用这招来破解——这种无赖BOSS的设计无疑是非常失败的，掌机上的两大FTG的BOSS便可以是这两种类型的代表：《街霸ZERO3↑》的终极维加和《格斗之王 咆哮之血》的暴走忍。这类BOSS大都有固定的几个招式，并有规律的出招，招数虽说很强吧，但也是可以躲过的，只不过要做到这点还是需要多多练习的（当然你有攻略的话就另当别论了），这也正体现了之前说的“付出努力，苦练技巧”这个条件。其实有些BOSS你离他近时看似很危险，实则“最危险的地方就是最安全的地方”。因为这是的BOSS并不热衷于用强力招数攻击你，只是挥个剑啊，踢个腿啊什么的。比如有位玩友发现的《月轮》中对付休的“最终BT骷髅大法”就用到了这个规律。(人家只不过是看你离人家那么近而有些害羞得不知所措而已嘛……)

乱评

游戏发展至今，BOSS也是千奇百怪无奇不有，而且各个形象生动性格饱满，下面在下就来个乱评，还望各位捧场。

最悲惨的BOSS：这个名额给《机战A》中的最终BOSS应该是众望所归吧？世人皆知《机战A》游戏的不平衡已经到了令人发指的地步，利用二周目的15段改造和4芯片强化更是可以得到一系列恐怖的数值(详见《掌机王》第一辑)。于是我方便处于彻底的无敌状态，更另

人悲痛的是这个号称最终BOSS的家伙只有区区65000的HP，根本就不堪一击，你完全可以想象打最终BOSS是多么简单的事情，偶尔心血来潮还可以用主角来秒杀最终BOSS，这个还是有些挑战性的。我可怜的人儿啊！你咋不反击就走了呐？你咋就那点HP呐？你咋就不回避一下让我见识见识呐？（BOSS：废话，你都必中了我还上哪回避去！）小白菜啊……

最可恶的BOSS：这最可恶的估计非《皇家骑士团外传》中的最终BOSS堕天使莫属了。若问我为何说他可恶，还要从女主角说起。个人认为本作的女主角真是国色天香倾国倾城沉鱼落雁闭月羞花啊！没有尤娜的撩人，也没有《火纹》中众多千篇一律的大美女的娇艳，有的只是纯情少女那种令人着迷的可爱与矜持，若你有幸与她对视，你决不会注意到她那一头靓丽的秀发，因为你的目光离不开她那双深邃的明眸……可恨那堕天使，佯做毙命装可怜，骗我女主角把善心显，甘愿为他上西天，我想跟他来翻脸，又怕被他一棍来打扁；我想骂他欺良妇，可她早被捉了去，暴走了一百遍啊一百遍，为了我的另一半，惟有穿关一千遍，希望BOSS收敛点，少暴走几遍，让我夫妻早团圆……

最强大的BOSS：先声明一下，这个BOSS的强大只是针对本格斗菜鸟而言的，众格斗达人对此尽可不必在意。那么他到底是谁呢？他就是《街霸ZERO3↑》中的终极维加！本人对他可是佩服得五体投地啊，因为他实在是太强了，而且不是像暴走忍那样的无赖的强，是实力！只要我一发招，除特殊情况外必然被他防住，然后马上反击，这一反击不要紧，我就再无还手之力了。到了濒临死亡之时，我想：算了，咱也来回破釜沉舟吧！于是发动超必杀技……好，果然成功——地被防住了，对此不必意外，其实要是打中了才是真意外！好，我也不跟你耗了，我打不过你把难度调低些行不行？先找点自尊再说，可一调才傻了眼——原来这本身就是一颗星的难度！各位，我是不是菜得可以……



▲相比整部作品的成功，《KOF EX2》的BOSS设定确实是很失败。

最无赖的BOSS：前面已经说过了，“最无赖的BOSS”这个名号绝对是属于暴走忍的！这家伙对付我根本就不需要用超杀，单单是一招必杀就足以搞定我。这招无赖必杀就是“霹雷”，不是一般的霹雷啊，是半边屏的强力霹雷，攻击力超高，不论你发任何必杀、超必杀还是MAX超必杀，他都可以一招霹掉。而且即使你不想打他，只求与他和平共处，安然度日，他也会时常冷不丁的给你一下子，劈完了嬉皮笑脸的说一句：“哎呀，劈歪了。”（笑）你说这不是成心气人么？于是，本人研究多年，终于知道了一招可以置他于死地且毫无危险的招数——在版边蹲防不动，等他过来送死，这招叫“以静制动”。待他过来紧贴着你后，（放心，他还不会阴到在版边无限放超杀的程度）你就看好时机突然给他来个下蹲腿，完了再重复以上步骤来磨死他。唉，我也是被逼无奈啊，谁叫你这么无赖呢？我也只有以其人之道还治其人之身了……

最无奈的BOSS：前面说的都是以一个人为单位的BOSS，但这次的可是群体抗议了！话说某天，某法院接到一纸诉状，说的是被告人瓦里奥在《妖姬的财宝》里违反了骑士界的决斗规则，动用某些歪门邪道的武器来对付BOSS，并造成重大损失，原告要求其赔偿一切损失！原告为《妖姬的财宝》中的所有BOSS，他们聘请律师为频繁活动于政界、商界与游戏界的著名律师烛之武，这起案件现在闹得正欢，结果还未见分晓。在下虽人微言轻，可还是要一陈鄙见：其实大家是有目共睹的，瓦里奥这家伙压根就不是什么好鸟，打BOSS就打吧，还事先买一大堆武器。（据说含大规模杀伤性武器。）这些东西一旦打中那些可怜的BOSS，HP一律降至可怜的几格，就是最终BOSS也只还剩一半HP。你说这还有天理吗？你这个恶心、吝啬、脸上粘着一个红鼻子的猥琐家伙……（不过大家放心，有烛之武这个天才律师在，法院一定会还众BOSS一个清白的！）

好了，关于BOSS我要说的就算说完了，其实还有数不尽的话题，只是鄙人口才不佳，就不在此班门弄斧了。让我们迎接明天的BOSS吧，明天的BOSS会更美好！为了可以从容地面对明天的BOSS，从现在开始，努力升级！让我们大声呼喊：让BOSS来得更猛烈些吧！

文 Chinagba Kzar 编 铭风

移植的逆袭

现在，掌机玩家们已渐渐习惯主流家用机的大作移植到掌机上面，缩水已成常事，游戏品质难尽人意。细心的玩家会发现，移植的大潮中，有一股逆流在涌动，越来越多的掌机游戏将经过强化后，在家用主机上粉墨登场！

1989年，当时还是名气平平的Square发售了一款掌机游戏《魔界塔士SaGa》，作为首款掌机RPG游戏，本作可谓引起了GB游戏的第一次革命。之前人们印象中一直认为GB只适合简单的ACT、PUZ游戏，《SaGa》完全改变了这种看法，并以简洁明快的系统为后来的掌机RPG指明方向，之后的RPG作品基本都建立在《SaGa》所构建的框架之上。1990年，系列第二作《SaGa II 秘宝传说》发售，被公认为Square最优秀GB游戏的本作已完全独立于《FF》，形成"《SaGa》系列"自身的风格(无经验值；通过更换装备提升角色能力；技能悟得系统)并在之后的系列中得到鲜明表露，而全系列浑然而成的大气则是制作人一贯风格的体现。游戏的大受欢迎使Square决定将此系列以《浪漫沙加》之名延续到SFC上，经历了第一作的恶评、第二作的美誉、第三作的毁誉参半后转战PS(《沙加开拓者 I、II》)，直至PS2上的《无尽沙加》，一款起源于掌机的游戏终成Square三大系列(《FF》、《SaGa》、《圣剑传说》)之一。





与"《SaGa》系列"有相似的经历的是同为Square三大系列的《圣剑传说》。原本计划制作于FC-Disksystem的《圣剑传说》因为种种变故移至GB上开发。为摆脱任天堂A·RPG名作《塞尔达传说》的阴影，《圣剑传说》力求在《塞尔达传说》所不偏重的剧情上寻求突破并获得了成功，本作紧凑连贯的剧情至今仍为不少玩家所津津乐道。充满爽快感的战斗也是游戏特色之一，极尽简练之能的道具与魔法设置使玩家可以全心投入战斗之中。这一代所确立的"玛娜之树"、"玛娜圣剑"的世界观，贯穿于全系列的作品之中，为续作世界观的确立打下了坚实的基础。1993年是Square技术全面进化的一年，这一年于SFC上登场的《圣剑传说2》更被喻为Square技术的转折点。《圣剑传说2》继承了《圣剑传说》的世界观和剧情，同时大幅强化了图像与音乐，SFC的技能在这款游戏中充分发挥。游戏的系统完全摆脱了《塞尔达传说》的影子形成自己独特的风格，游戏的高品质自然得到了玩家的认同，《圣剑传说2》也成为系列中销量最高的一作。



之后于1995年SFC上发售的《圣剑传说3》，1999年PS上发售的外传类作品《圣剑传说LOM》却由于自身的缺陷，无法到达《圣剑传说2》的高度……在第一作12年后，《圣剑传说》再度出现在掌机上，名为《新约·圣剑传说》的新作是系列第一作的大幅强化版本，完成度相当高，熟悉而有所补充的情节让老玩家备感亲切。最近有传闻Square－Enix已在开发续作，相信《圣剑传说》再度出现在家用主机上也不再遥远。(笔者完稿前又闻：Square－Enix在网站上为《圣剑传说》最新作招聘3D游戏开发人员，依笔者之见《圣剑传说》最新作很有可能出现



掌机王自由谈

在NGC上，其原因之一是便于与GBA的前作连动，其二河津秋敏领衔的开发部有着开发《最终幻想 水晶编年史》的经验，两者游戏类型同为A·RPG，其三《圣剑传说2》的多人模式大受好评，新作中必有此系统无疑，NGC是最方便于多人同乐的主机。）



1991年，一家名为被Banpresto的公司在GB上发售了一款以动漫中超级机器人为主角的SLG游戏《超级机器人大战》，当时谁也想不到，后来足迹遍布各大主机，每年至少两款新作的系列源于这里。游戏迎合了很多超级机器人爱好者"关公战秦琼"的愿望，取得了意想不到的人气。续作《第2次超级机器人大战》很快于FC上发售，之后更登上各大主机，成为屹立十余年不倒的长青系列。虽然系统已面目全非，但初代以超级机器人之间的战斗的卖点一直未变，而每一款续作的出场阵容几乎都包括了初代的全体阵容（《魔装机神》、《OG》此类外传作品不包含）。值得一提的是，在任天堂新世代掌机GBA上的四作《超级机器人大战》都不同程度的带有实验意味，PS2上几作机战中都可以看到GBA上作品的影子，不过系统更为成熟。可以先于家用机玩家体验新鲜却不成熟的系统，这是掌机机战玩家的幸运抑或悲哀？（另：WSC上的机战Compact三部曲与PS2上的《机战impect》有着密切的联系，《机战impect》可以看作是集compact三部曲剧情为一体之作）





时间一晃已到1995年，GB的黑白液晶屏幕、简陋的音源已越来越显得与时代格格不入，更有人直言："GB将被淘汰！"这一年，任天堂推出了名为《口袋妖怪》的RPG，这款剧情表现平平无奇的作品开始并未引起很多人的注意，但凭着那种让人中毒般的魔力，在游戏销量排行榜占据前列达数月之久，一鸣惊人，成为当年最大的话题，其强势一举延续到次年，与Capcom1996年发售的3D AVG大作《生化危机》可谓一时瑜亮。究其原因，在于任天堂所秉持"收集、育成、交换、对战"的理念在游戏中得到了完美的体现，而分两个不同版本发售使得交换与对战更有意义，这2个特点对之后的同类甚至其他类型作品影响深远。游戏的好评让任天堂决心将《口袋妖怪》做成一个系列，任天堂旗下又多了一个恐怖的怪物级软件系列。为了挽回N64在主机大战中的不利局面，《口袋妖怪》N64上登场也在情理之中，不过N64上的《口袋妖怪》多偏重于与GB的连动及怪物的演出，并未自成系列。



任天堂在《口袋妖怪》上获得的巨大利润让其他厂商怦然心动，Enix便是其一。该社1998年发售的《勇者斗恶龙·怪兽篇》吸取了《勇者斗恶龙》与《口袋妖怪》的精华，达到了惊人的近400万销量。2001年的续作分为两个版本发售，其怪物各有特色，男性篇重攻防能力而女性篇重援护能力。此作自然获得了预料之中的热卖。2002年Enix《勇者斗恶龙·怪兽篇Ⅰ+Ⅱ》一起移植到PS上，在一台几乎已经退出市场的主机上取得了24万的销量，让人叹服《勇者斗恶龙·怪兽篇》从GB积累的人气。



随着新世纪的到来，掌机游戏进入了高性能的GBA时代，从掌机向家用机"移植"之风也愈演愈烈：在GB时代从配角成为任天堂新一代"偶像"的瓦里奥以3DACT的形式出现在NGC上，保留了高动作





性、解谜性以及破坏的快感，不过版面太少为人诟病；灵感来源于GBA《星之卡比 梦之泉DX》中的迷你游戏的NGC游戏《星之卡比 空中滑轨》以其可爱的角色、充满速度感的画面吸引了不少女性与儿童的目光；由GBA《塞尔达传说》多人联机模式《四支剑》强化后在NGC上推出的《塞尔达传说·四支剑+》保留并发扬了《四支剑》对抗与协作并存的特点，使之成为NGC上最适合多人同玩的游戏之一；同样适合多人同玩的还有《瓦里奥制造》，GBA版的《瓦里奥制造》以数量众多、让人欲罢不能的小游戏刺激着玩家的神经，任天堂将之加入同屏多人对战模式搬上NGC的舞台；老牌动作游戏《洛克人》以A·RPG形式在GBA上开拓了新系列《洛克人EXE》，游戏的受欢迎程度甚至超过了《洛克人》正统系列，capcom很快在NGC上发售了继承《洛克人EXE》世界观的纯ACT作品《洛克人EXE·传送》……这还仅仅是已发售的，最近任天堂更连续公布其旗下两大SLG系列《火炎之纹章》与《超级大战争》在远离家用机近十年之后在NGC上登场，画面与系统自然会经过大幅强化，而GBA的看家RPG大作《黄金太阳》，其续作在NGC上出现的传闻一直未曾停过。



某位高人曾说过："掌机是冷饭与创意齐飞的舞台。"此话不假，掌机在成为冷饭集中地的同时，也向家用机输送着优秀的游戏和创意。且让我们分析这种情况的成因，游戏厂商终究是商人，以利益为目标，掌机游戏天然的低成本、高回报使得厂商趋之若鹜，优秀的创意自然源源不断，一旦游戏叫好又叫座，在家用机上大幅强化画面显然优于重新制作一款全新的游戏。对于任天堂来说，这更多是一种经营策略：用掌机上的游戏吸引、聚集人气，再推出家用机作品，玩家的追捧也在情理之中。掌机向家用机"移植"是厂商为了融合利润与创意这矛盾的一对所做的努力，笔者无意对这种策略进行褒扬或指责。作为一名游戏迷，能玩到闪耀着创意光辉的游戏便是最幸福的事！

有三款掌机游戏在笔者看来，若能在家用主机上出现，必将如《圣剑传说》等先辈那样，一跃成为家用机上的传世之作：

1 《黄金太阳》

华丽之极的画面，数目众多的精灵，完全活用各种能力的谜题，集前代之大成的剧情，必可为任天堂在RPG方面带来新的空气！



2《我们的太阳》

完全发挥EYETOY能力的游戏，EYETOY不但可以用来收集光线，更可能让玩家与强哥并肩作战。



3《逆转裁判》

动画渲染的画面忠实体现人物神韵，纷繁复杂的剧情让人欲罢不能，游戏的最大亮点在于所有法庭对话真人配音，大大提高玩家的临场感，于证人的证言之中找出疑点提出异议其成就感更成倍提高，强烈期待完全中文语音版！



展望不远的将来，高性能掌机PSP、NDS已是呼之欲出，到时又是怎样的情景，笔者仅以一名游戏迷的身分热诚期待着……

FINAL NDS FANTASY

文 青菜 绘 陈杰
编 马修



口袋妖怪·白银

厂商：Nintendo

不用青菜多说了吧？支持 Nintendo 到现在的游戏不外乎几款，《口袋妖怪》首当其冲，这次的白银在原来的 386 只怪物的基础上又增加了一只神兽——NDS！这次在《口袋妖怪》的世界中又出现了一个罪恶团体，名曰“银矿团”，是一帮为了抓到神兽 NDS 后用其力量统治世界的恐怖组织，主角要与自己的精灵伙伴们阻止灾难发生。本作支持多人对战，系统与先前的 GBA 版没有太多变化，画面表现方面为 2D 人物、3D 背景，发挥了 NDS 极限机能的作品，NDS 玩家和口袋 FANS 没理由不玩的必买之作。



NDS 对大金刚

厂商：Nintendo

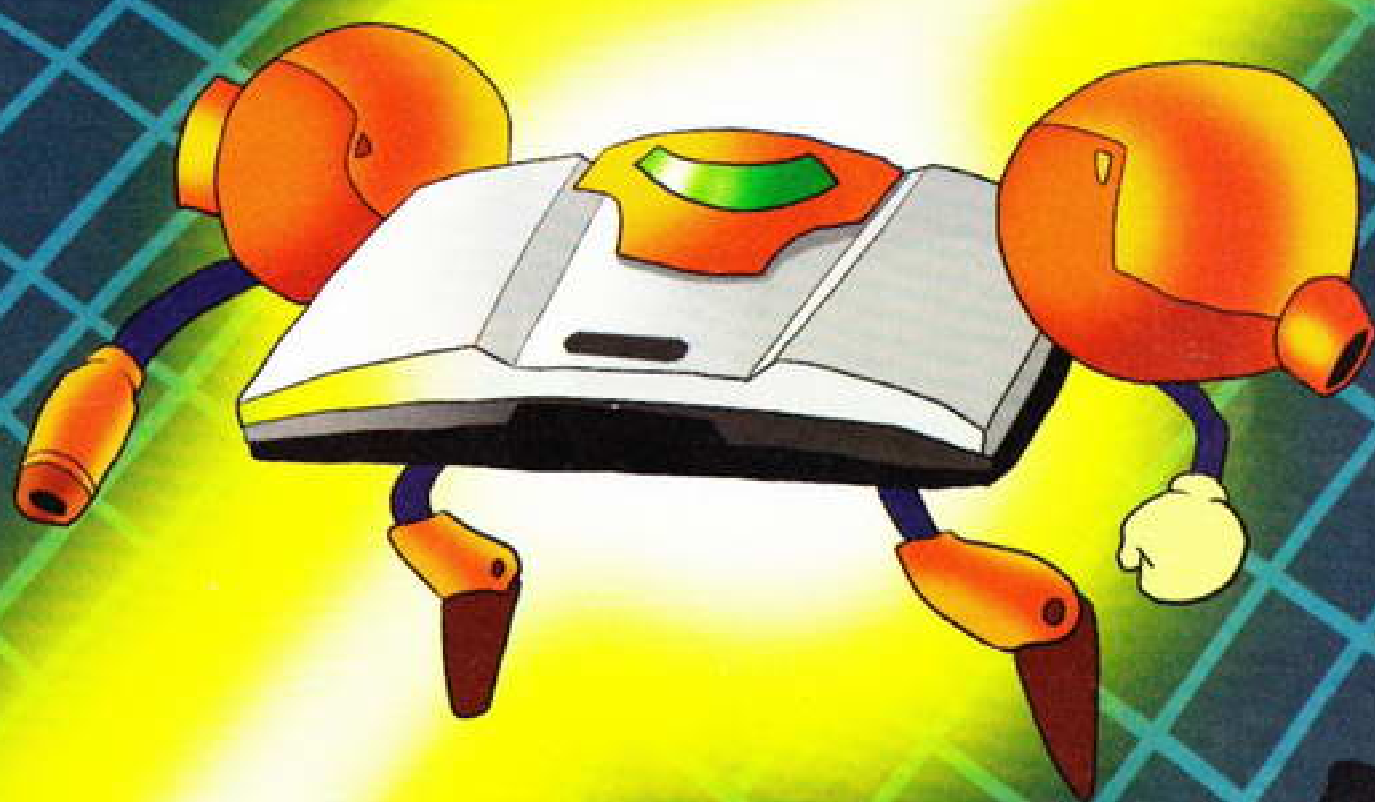
马里奥对大金刚的番外篇，说的是马里奥大叔陪碧奇公主做拉皮手术去了，（碧奇公主好像和马里奥同岁啊……）生产NDS的工厂没人看管，于是大金刚偷偷溜进工厂偷了所有NDS玩偶。这时，一只NDS半成品跳出来，誓要从大金刚手里救出自己的兄弟姐妹！操作感依然优秀，在NDS平台上的表现也完全无可挑剔，本作满足一定通关条件后，还会出现隐藏结局：英勇的NDS半成品救出大家后，一只NDS却要求回大金刚那儿，因为几日来的相处她和大金刚有了感情……（爆吐！）



纸片NDS RPG

厂商：Nintendo

NDS这次化身纸片在马里奥的世界中冒险，碧奇公主邀马里奥陪她去参加耀西的演唱会，到了城堡后和碧奇公主说了没几句话，忽然库巴出现！此次库巴吸取了以前的教训，把马里奥连同碧奇公主一起绑走了，于是，救他们的使命只得由马里奥的小妹妹NDS来背负了——谁？路易？到边疆做驸马去啦。本次的NDS能力更多，例如可以变成易拉罐绊倒敌人等等，加入的伙伴也变成了108个，且都可以使用。本作由中国知名大导演ZYM制作宣传片，是NDS进军中国的第一炮，当然还是由神YOU公司代理发行。



银河战士 终极任务

厂商：Nintendo

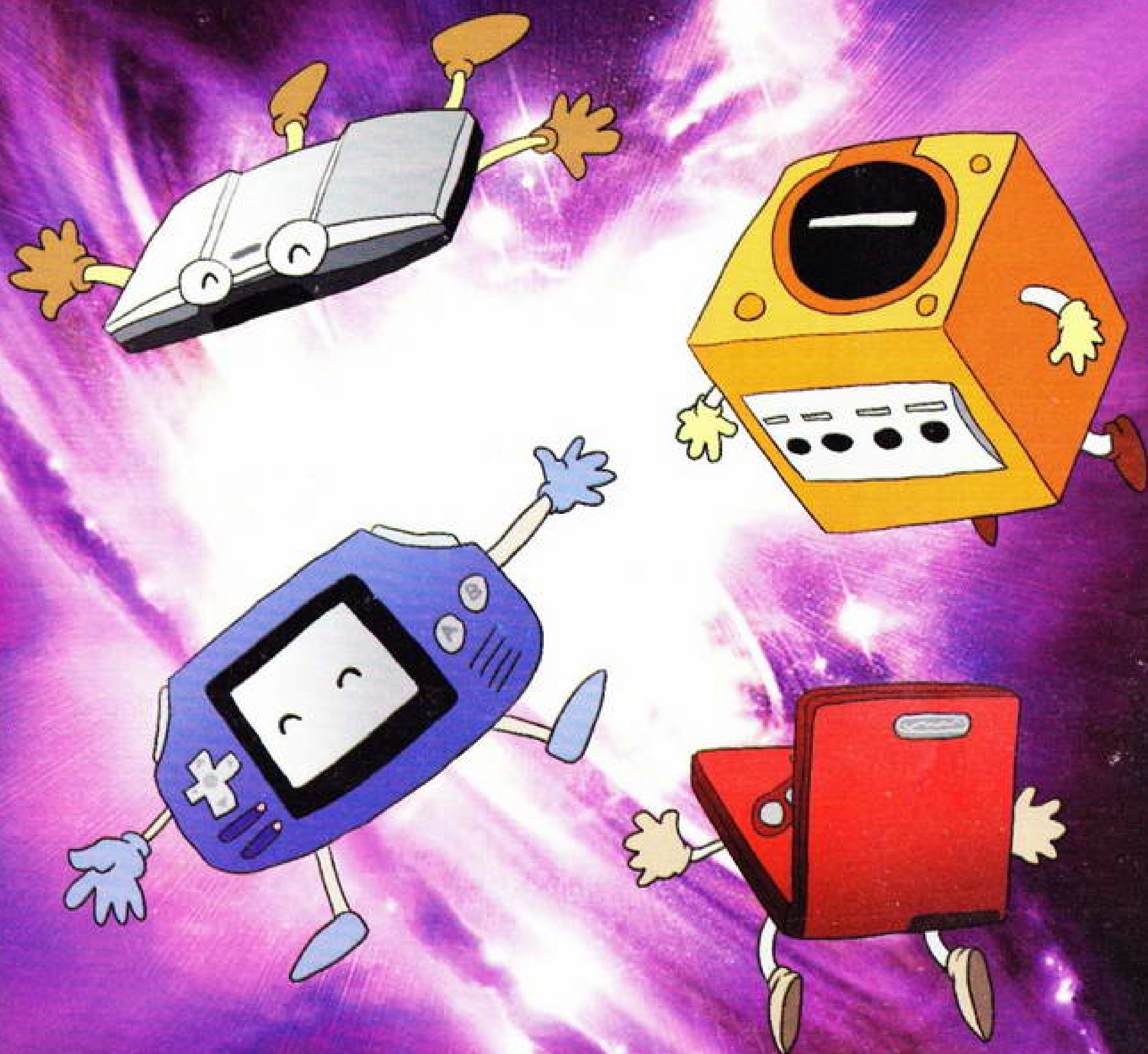
GBA版《零点任务》的续作，NDS接替了萨姆斯的英雄位置，为什么呢？上次萨姆斯结束了任务后去了METROID的母星，在进行突击任务变身成球时不小心扭了腰了，于是她口袋里的NDS替主人登场！（你问萨姆斯为什么会有NDS？是大金刚偷来送给她的啊，因为大金刚是她的粉丝来的……）萨姆斯有的能力，NDS都有，而且NDS还可以在METROID老家周围隐藏的那些NDS雕像上获得新的超必杀技，比如只有在《真·三国无双》里才能见到的无双乱舞——这时大家会看到，NDS会拔出那支手写笔进行乱舞！



最终幻想 NDS 斗恶龙

厂商：Square Enix

NDS 超巨作登场了！发布当天全世界的游戏杂志争相报道，我国著名的游戏杂志UCG 更是第一时间推出了《〈最终幻想 NDS 斗恶龙〉无双研究》。主角为尤娜与泰达的后代和他的随身玩伴——一只会说话的NDS，他们莫名其妙地被卷入了一项可怕的阴谋中；游戏的攻击系统加入了主角与NDS 的连携技，连携技比普通攻击威力大，效果也更加灿烂，要知道，Square Enix 的攻击动画效果可以连上数十分钟不重复，毕竟这是他们的强项。玩过《最终幻想Ⅷ》的应该知道召唤兽动画的长度吧？那叫一个烦，恨不得抄起家伙往电视屏幕上扔……



星之海洋NDS

厂商：Square Enix

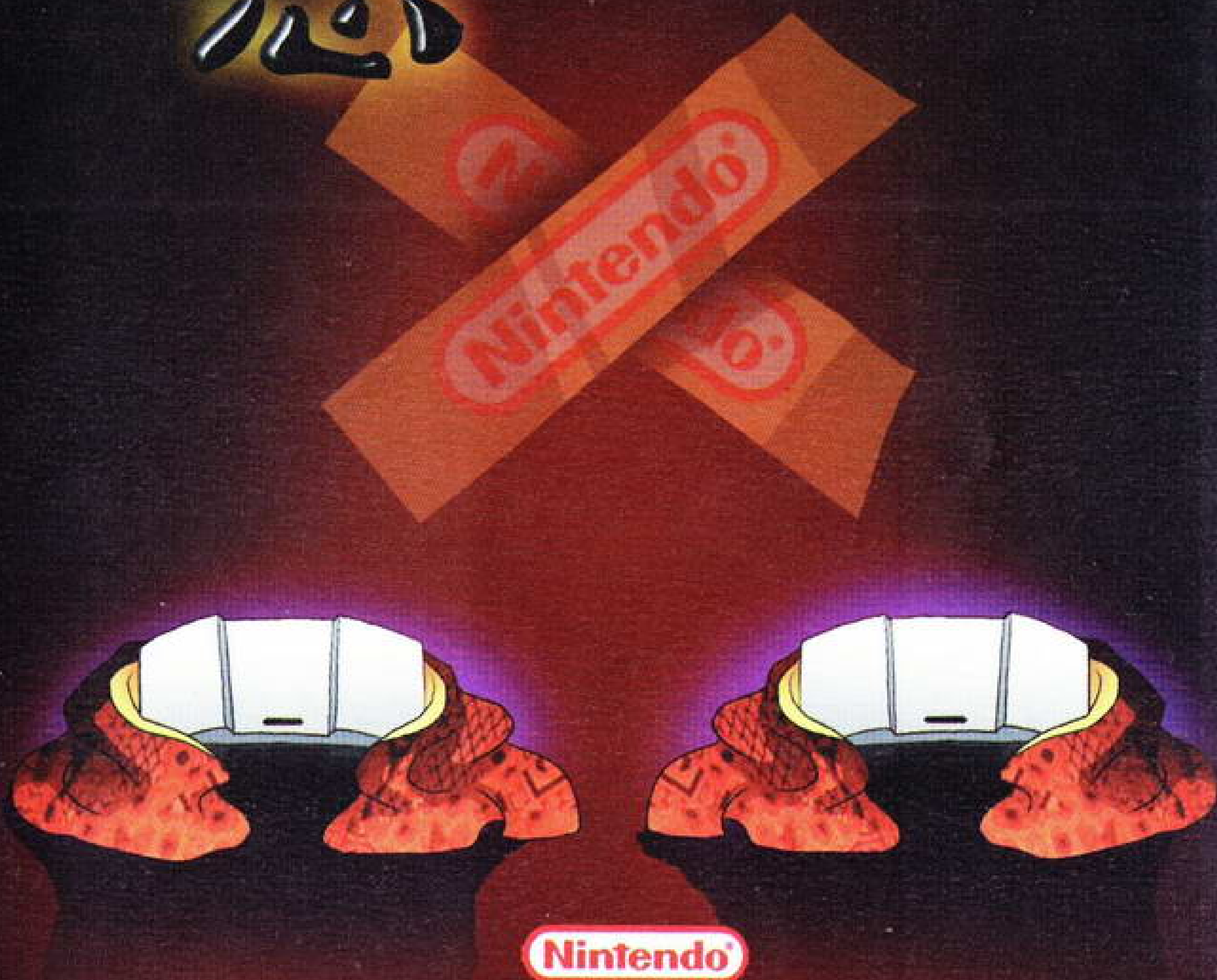
Square Enix 的RPG名作登陆NDS，说的是高才生NDS和青梅竹马的好友GBA SP去外星球旅行，忽然遭到自称是神的舰队的攻击，老爸老妈GB和GBC迫不得已只好说出了NDS的秘密，原来NDS是被制造出来的终极武器，有可以抵抗神的力量，现在，就是时候出来抵抗了！在同伴GBP、GBA和N64的帮助下，NDS来到了神的世界，碰到一个小女孩，从她那知道了原来称为神的是一种叫NGC的种族，NDS的世界只是他们一种新开发的MMORPG，而NDS就是游戏中的病毒，那个很厉害的舰队就是杀毒软件……据说，UCG某小编又开始尝试LV1、不伤HP、只用女主角挑战隐藏BOSS——SFC的究级挑战了！到时候，大家一定要关注第N期的Gamehalo啊！



PIKMIN

厂商：Nintendo

终于等到了《PIKMIN》NDS版的发售，这次奥里马的公司由于在搬运超级珍贵的黄金青菜时被宇宙野鸭袭击，所有超级珍贵的黄金青菜都落入了宇宙野鸭的手里，这次奥里马不会再被动地去偿还债务，而是要带领N多从PIKMIN星球走私来的PIKMIN闯进宇宙野鸭的老家夺回那些迷死人不赔命的黄金青菜。游戏中又加入了一种新的PIKMIN，样子当然是NDS近亲啦，它们的特殊作用就是在屏幕上显示可爱画面吸引怪物的注意，以便奥里马他们可以安全通过。当然还可以用手写笔使出超级千年杀进行攻击！



十 怨

厂商：FROMSOFTWARE

PS2《九怨》的升级版，NDS平台上的惟一一款推荐玩家年龄为15岁以上的游戏，剧情延续了《九怨》，安倍晴明来到了一处妖气很重的陌生府邸，一进门就看见两只穿着传统和服的NDS坐在房梁上唱着莫名其妙的儿歌，原来这附近一带都被这两只NDS所控制，安倍晴明要在这所黑暗的充满恐怖实验体的府邸找到真相并消灭幕后凶手！系统追加了新的咒符，最经典的是上面有“Nintendo”LOGO的天堂符，用上这种符后，卡比、林克、皮卡丘、萨姆斯等一同被召唤出来痛扁怪物，怎叫一个爽字了得。



天堂无双 猛将传

厂商：Koei

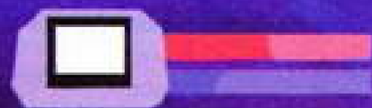
自《真·三国无双3》大卖特卖后，Koei出《天堂无双 猛将传》就已经在筹划中了，在取得任天堂的授权后，集结了任天堂麾下全明星的无双系列最新作《天堂无双 猛将传》终于在最新主机NDS上火爆登场了！系统虽然毫无改变地承袭了无双系列的前作，但登场人物及地图可都是来自于任天堂的金字招牌游戏，马里奥、皮卡秋、超梦、PIKMIN等都会登场，乱舞特技效果更加华丽，游戏同样有着隐藏角色和隐藏武器的设定，当游戏完美通关后，强度不低于吕布、前田庆次的最终隐藏武将皮卡秋限定版NDS就会出现。

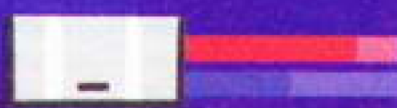


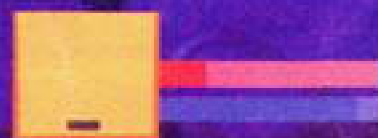












NDS 传说

厂商：Nintendo、Square Enix、Tecmo、Capcom、Konami、EA、Namco、SEGA

NDS 发售后，销量很快达到了 300 万，任天堂为感谢玩家，组织游戏界大亨联合开发了《NDS 传说》，又一个满分的游戏诞生了！游戏的主角小 NDS 和他的父母到舅舅 GBA 家度假，遭到了被称为辛的巨大怪物袭击，混乱中NDS被舅舅抛进了一个异时空……小NDS来到了一个飞舞着红色苍蝇的陌生村庄，周围到处是一些让人觉得恶心的NGC丧尸和还有令人毛骨悚然的吸血蝙蝠，地上一本不完整的日记里说要脱离这里就必须完成最后的神秘仪式。就在NDS走投无路的时候，两个生活在大树上的莫古利对NDS说："异能者，为了拯救世界，现在我赐予你换装术士的伟大力量，波古！"就这样，NDS 莫名其妙地变成了救世主，他的异地冒险就此开始了……

GBA日版游戏发售表

说来也快，2004年已经过去2/3了，我们的《掌机王SP》也已经出到第4辑了。暑假已经过去了，GBA游戏的销售热潮也暂时过去了。以下几个月中大作并不多，只有任天堂依然保持每个月一到两款本公司作品的速度推出作品。不过这一切都是为了从11月开始的年末商战在作准备的。按照计划PSP和NDS都会在圣诞节前后发售，虽然两款主机的具体发售时间都还没有公布，但是相信到时候又会有一场恶战的。大家可以在这几个月中稍微攒点钱，考虑一下第一时间入手NDS或者PSP吧！

发售表阅读方法提示

本发售表按照月份进行分类，同月的游戏为一个区域。同一区域内分为若干栏以表示游戏不同的信息，从左到右依次为发售日、中文译名、日文原名、开发厂商和游戏类型。

2004年9月

09	BOBOBOOBO・BOOBOBO 爆裂鼻毛大战	ボボボーボ・ボーボボ 爆裂ハジケ大战	Hudson	FTG	4800日元
16	口袋妖怪 绿宝石	ポケットモンスター エメラルド	Nintendo	RPG	4800日元
22	超级守护英雄	アドバンスド ガーディアンヒーローズ	Treasure	ACT	4800日元
22	高尔夫少年传说！！飞吧！胜利的微笑击球！！	DAN DOH！！飞ばせ！胜利のスマイルショット！！	SPG	Takara	4800日元
22	皮奇摩大变身（天使收藏2）	ピチモになろう（エンジェルコレクション2）	MTO	不详	4800日元
24	大众将棋（大众软件系列）	みんなの将棋（みんなのソフトシリーズ）	Success	不详	3280日元
30	水果村的动物们 建设热闹的村子！	フルーツ村のどうぶつたち にぎやかな村をつくろう！	TDK Core	ETC	4800日元
未定	时尚公主EX	おしゃれプリンセスEX	Culture Brain	SLG	4800日元
	出人头地物语！＋恋爱占卜大作战	ブリモデビュー一物 !＋恋 壅激ご答			

2004年10月

01	逆转裁判3 廉价版	逆转裁判3 Best Price！	Capcom	AVG	2800日元
07	火焰之纹章 圣魔之光石	ファイアーエムブレム 圣魔の光石	Nintendo	S・RPG	4800日元
14	瓦里奥制造 大回转	まわるメイドインワリオ	Nintendo	ACT	4800日元
21	战斗员 山田一	战斗员 山田はじめ	Kids Station	ACT	4800日元
28	战斗滚球X	バトローラーX	Bandai	RPG	4800日元
28	燃烧吧！！Jeleco经典收藏集	燃えろ！！ジャレココレクション	Jeleco	SPG	4800日元

2004年11月

04	塞尔达传说 小人帽（暂名）	ゼルダの传说 ふしぎのぼうし（暂）	Nintendo	A・RPG	4800日元
11	王国之心 记忆之链	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	Square Enix	RPG	5980日元
18	学园爱丽丝 心跳★不可思议的体验	学园アリス ～ドキドキ★不思议たいけん～	Kids Station	AVG	4800日元
18	合金弹头ADVANCE	メタルスラッグ アドバンス	SNK Playmore	ACT	4800日元
？？	摇摆大金刚（暂名）	ぶらぶらドンキー（暂）	Nintendo	ACT	4800日元
？？	海底总动员 新的冒险	ファインディング・ニモ 新たな冒险	THQ	ACT	4800日元
？？	古惑郎ADVANCE 火热同伴大作战	クラッシュ・バンディクー アドバンス わくわく友ダチ大作战	Vivendi	ACT	售价未定
？？	小龙斯派罗ADVANCE 火热同伴大作战	スパイロ アドバンス わくわく友ダチ大作战	Vivendi	ACT	售价未定

2004年年内

秋	F-ZERO 最高潮	F-ZERO CLIMAX	Nintendo	RAC	售价未定
12月2日	神奇先生	Mr.インクレディブル	D3 Publisher/THQ	不详	售价未定
12月内	KISS×KISS星铃学园	KISS×KISS星铃学园	Bandai	SLG	4800日元
冬	超级机器人大战 原创世纪2	スーパーロボット大战 オリジナルジェネレーション2	Banpresto	S・RPG	售价未定
冬	模拟城市	ザ・アーブズ・シムズインザシティ	EA	SLG	售价未定
冬	指环王 第三纪	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三纪	EA	S・RPG	售价未定

Nintendo®

新的冒险开始了!

伝説(でんせつ)のスタフィー®3







THE KING OF POCKETGAMES

掌机王Sp VOL. 5





《掌机王SP》第4辑的中奖名单将在《掌机王SP》第5辑公布。

第5辑 还送

10台 GBA SP



NEW

看《SP》得“SP”

幸运大抽奖

下辑赠送

卡比充气玩偶

让胖嘟嘟的卡
比伴你左右



赠

精彩影像
不容错过



最新掌机资讯
最强达人演示
尽在口袋光环

口袋光环光盘＋掌机王SP＋特别赠品 12元